Nr. 5 / Mai 1988 · Tests und Vorstellungen · Die Computer-Software-Fachzeitschrift · Nr. 5 / Mai 1988 ÖS 55 / Sfr 6,50 / DM 6,50

ASM aktueller software markt

Die Computer-Software-Fachzeitschrift

ISSN 0933-1867
Nr. 5 / Mai 1988
3. Jahrgang
ÖS 55
Sfr 6,50
DM 6,50

MIT SUPER-POSTER

SPIELEFIEBER

VOM SCHLAGER BIS ZUR SCHLAFPILLE

DIE NEUEN TITEL GENAU UNTER DIE LUPE GENOMMEN

EXKLUSIV

FAMILIE FRED FEUERSTEIN KOMMT

DIE SUPERSTARS ALS COMIC-STRIP-SOFTWARE

SUPER SHOW

WER WIRD DIE NR. 1?

WIR SUCHEN DEUTSCHLANDS BESTEN JOYSTICK-KÜNSTLER

REPORT

LONDON

WIE UND WANN DIE NEUEN GAMES ENTSTEHEN

Viel bla, bla und neue Games

Zunächst einmal möchten wir uns bei einigen von Euch entschuldigen: Durch ein bislang noch unerklärbares Phänomen fehlte bei einem Teil unserer Auflage (ASM 4/88) das Poster. So, nu hoffen wir, daß es - wie immer - diesmal hinhaut. Wenn nicht, müssen wir uns als „Ghostbusters" versuchen, um den „bösen Geistern" den Garaus zu bereiten. Okay, was haben wir in dieser unsrigen aktuellen Ausgabe anzubieten? Wir meinen, das ist derart viel, daß wir uns vorwortmäßig auf das Wesentliche beschränken müssen.

ASM hofft, daß es für Euch interessant zu lesen sein dürfte, was ein „prominenter" ASM-Leser zu sagen hat. Pierre Littbarski „hat seinen C-64 immer dabei!" Einige weitere Sätze, die der Mittelfeld-Star im Rahmen eines Exklusiv-Interviews sagte, könnt Ihr auf Seite 64 nachlesen.
So richtig spannend wird es, wenn es um das Erreichen des „Finales um die deutsche BOMICO-Meisterschaft" geht. Die Vorrunde beginnt in Kürze; die Qualifikationen in sieben deutschen Städten werden die Spreu vom Weizen trennen. Mitmachen lohnt sich, wenn man bedenkt, was man als „Deutscher Meister" gewinnen kann: Zwei Reisen, einen Komplett-ST, drei Geldspielautomaten und vieles andere mehr...
Ferner möchten wir Euch nicht vorenthalten, was die ASM-Redaktion kürzlich in London aufgerissen hat. Neben ner Reihe von Informationen über neue Projekte werden wir einige super-brandneue Titel vorstellen. Den Amiga- und ST-Freunden wird's gefallen...

Damit aber auch all die anderen nicht zu kurz kommen, ist wieder einmal versucht worden, ein „Gleichgewicht der Kräfte" herzustellen. Daß dies nicht immer ganz zur Zufriedenheit der ganzen ASM-Leserschaft zu lösen ist, solltet Ihr verstehen. Wir testen eben halt alles, was uns pro Monat auf den Tisch flattert. Hier und da müssen wir aber aus Platzgründen etwas weglassen.

Zum Schluß dieses langweiligen Vorwortes möchten wir Euch noch auf ein Programm besonderer Art aufmerksam machen: Wir haben einen „Turbo-Pascal-Maskengenerator" in den Anwenderteil mitaufgenommen, was letztendlich einer guten Sache dienen soll, nämlich den Erlös aus dem Verkauf des Tools der jungen Witwe eines talentierten Programmierers zukommen zu lassen. Die Not ist groß - die Frau erwartet zudem ein Baby...

EURE ASM-REDAKTION

Manfred meint: „O.k., jetzt hab ich endlich auch mal ein Foto von Euch!" *(Foto: strack)*

Die Seite

ASM – DER INHALT

In VIRGIN's „Leisure-Genius"-Reihe zunächst für den Atari ST erschienen: MONOPOLY, das klassische Brettspiel schlechthin

54/122

Stehen ihm wie gewohnt zur Seite: Betty und Barney lassen FRED FEUERSTEIN nie im Stich

6

LOGOTRON's STARRAY – eines der furiosesten Shoot 'em ups, die der Amiga je gesehen hat! 122

Zu Besuch bei CINEMAWARE in London: THE THREE STOOGES waren ja noch gut, aber ... 79

Weitere News aus der britischen Metropole: Seiten 18, 121, 122

MIKE TYSON'S PUNCH-OUT: Perfektes Boxspiel mit echter „Spielhallen-Atmosphäre" 56

Faszinierende Welten, Tücken der Schwerkraft – OIDS ist nichts für schwache Nerven 7

Kaum zu glauben: Vergnügliches aus dem „Knast" bringt Euch BOBO ins Haus 50

Action Games

Gary Granit aus Hollywald

Programm: Fred Feuerstein, **System:** Atari ST (angeschaut), Amiga (angeschaut), C-64, Spectrum, Schneider, MSX, **Preis:** differiert von System zu System; ST- und Amiga-Versionen ca. 60 Mark, **Hersteller:** Grand Slam Entertainments, London, England, **Muster** von Manfred und Martina vom Programmierer abgesaugt.

Wer kennt sie nicht, die lustigen, robusten Comic-Stars aus „Hollywald", die nun wieder als Wiederholungen im ARD-Vorabendprogramm gesendet werden? Es sind die „Feuersteins", die ich meine, und die „Geröllheimers", die immer mitmischen. Als ASM in London war, konnten wir „frisch aus der Presse" die deutschen (und englischen) Versionen eines Games absaugen, das sich **FRED FEUERSTEIN** nennt. **GRAND SLAM ENTERTAINMENT** hat mit diesem wahrlich hübsch gemachten Spiel bei uns, wie Fred es nicht besser hätte sagen können, „ein Stein im Brett"! Die Geschichte der Stars aus „Hollywald" stammt vom Programmier-Team *Teque Soft (Peter Harrup & Shaun Hollingworth;* die Musik ist von *Ben Daglish*). Unser absoluter Star, eine Art „Gary Granit", ist Fred. Fast alles dreht sich um seine „steinige" Persönlichkeit. Er ist der Mann, der Wilma hörig ist, und zum andern nur allzu gern seinen Hobbies nachgehen möchte: Bowling und Trinken. So muß sich Fred erst einmal hocharbeiten, um später gemeinsam mit Barney zum Bowling zu fahren. Er „bringt den Stein ins Rollen", indem er Wilma verspricht, die Wand zu streichen und gleichzeitig auf Sprößling Pebbles aufzupassen. Dies ist auch genau die erste Aufgabe, die uns im Spiel erwartet:

Level 1: Wir sehen: Fred, Pebbles, eine Wand, mehrere „antike" Möbelstücke, eine Leiter, einen Farbeimer und ein Eichhörnchen. Im unteren Teils des Screens befinden sich die Anzeigen für die Points, den Highscore, die restlichen „Freds" und eine Sand-Uhr. Man nehme nun den Stick in die Hand, um das Werk zu vollbringen. In einer begrenzten Zeit verrücke man die Leiter, nehme das Eichhörnchen als Pinsel, tauche dies in den Farbeimer und streiche die Wand. Das wäre alles eigentlich gar nicht so schwierig, wenn nicht Pebbles quer durch den Raum kriechen und ihren Vater bei der Arbeit hindern würde. Der „CPU-Balg" tut das aber mit dem größten Vergnügen. Ist die Zeit abgelaufen, ohne daß Fred seine Renovierung erfolgreich vorgenommen hat, erscheint Wilma. Sie teilt dem gestressten Gatten mit, daß erst die Arbeit und dann das Bowling-Finale die richtige Reihenfolge sei. Somit gleich zum ersten Tip: Fred sollte ab und zu den lebenden Pinsel gegen Pebbles „tauschen"; d.h., der Spieler kann Fred's Tochter zum Laufställchen bringen, um zumindest für einige Sekunden Ruhe zu haben. Die Wand sollte zuerst oben gestrichen werden, weil Pebbles dort nicht hin kommt und so auch ihre Initialen in die Frische Farbe kratzen kann!

»FRED FEUERSTEIN ist ein gewaltloses Action-Game, das durch eine gute Spielidee und netten Grafiken überzeugen konnte. 'Ladet' Euch die Film-Stars mal (nach) zuhause ein!«

Level 2: - die Fahrt zum Bowlen -. Wir sehen Barney in dem für Feuerstein-Verhältnisse typischen „Volks-Rock-Wagen". Fred verabschiedet sich von Wilma und steigt ein. Wir sehen desweiteren: eine ziemlich holprige Straße, die mit Steinen nur so übersät ist. Der Spieler muß nun versuchen, möglichst geschickt und dennoch schnell zur Bowling-Halle zu fahren. Deshalb „geschickt", weil die herumliegenden Felsbrocken leicht eine Panne verursachen. Fred steigt in einem solchen Falle aus, nimmt seinen Wagenheber und repariert seinen Steinreifen. Der Level-2-Tip: Vorsichtig mit dem Stick & Feuer agieren! Fahrt relativ schnell an, überrollt mit mittlerer Geschwindigkeit die kleinen Steine und bremst stark ab, um über die großen Bröcken zu kommen. Sobald Ihr die Bowling-Halle am rechten Rand erblickt, Gas geben! Nach der obligatorischen und hübschen Zwischen-Sequenz gelangt Ihr dann zu

Level 3: - Bowling gegen Barney -. Wir sehen hier: Eine recht abenteuerlich anmutende Bahn auf der rechten und Fred (die Kugel in die Hand nehmend) auf der linken Hälfte des Screens. Ziel des Spiels ist es, nach den üblichen 10-Pin-Bowling-Regeln, die Fels-Kegel mit einer Stein-Kugel umzuhauen. Man hat zwei Versuche, um dies zu bewerkstelligen. In einer Anzeige können Variationen (Spin, Geschwindigkeit usw.) beim Abwurf vorgenommen werden. Fred müßte somit in der Lage sein, den alten Kumpel Barney (der vom Rechner „übernommen„ wird) alt aussehen zu lassen. Der Spieler hat zwei Versuche. Die Ergebnisse werden in einer separaten Anzeige wiedergegeben. Ein weiterer Gag am Rande: Die Aufstellung der Kegel übernehmen von der Decke „baumelnde„ Affen... Der Level-3-Tip: Man gewöhne sich erst einmal an die recht schwierige Steuerung. Dann lasse man den „Rolling Stone" mit enormer Geschwindigkeit und leichtem Rechtsdrall (Spin) auf die Kegel los!

Level 4: - Rettet Pebbles! -. Das schwierigste aller Bilder und Aufgaben! Das Zeitlimit macht unserem wackeren Familienvater am meisten zu schaffen. Als Gegner „bieten" sich Barney Geröllheimer und zahlreiche Viecher aus der Steinzeit-Fauna an, die Fred bei Berührung enorm viel Energie abziehen. Wir starten in einem hübsch (*Terramex*-ähnlichen) dargestellten Raum, wo Barney bereits auf den besorgten Vater wartet. Fred muß nun über Stein-Stufen nach oben gesteuert werden. Er erreicht danach ein Areal, das er von oben nach unten durchkämmen muß, um seine Tochter zu finden. Auch hier erinnert die Grafik ein wenig an den *Grand Slam*-Renner *Terramex!* Schließlich findet Fred Pebbles. Der Spieler berührt das verlorengegangene Kind und (Ihr ahnt es schon?) muß den ganzen beschwerlichen Weg wieder zurück. Der Level-4-Tip: Nehmt Euch zunächst Zeit, um den besten Weg zur schreienden Pebbles zu finden! Selbst, wenn Ihr ein paar Mal die „Game Over"-Einblendung an den Kopf geknallt bekommt, nicht aufgeben! Macht Euch eine Zeichnung, wartet ab, bis Barney ohne „Berührungsängste" überwunden werden kann, und merkt Euch den kürzesten Weg zu Pebbles!

Fazit: FRED FEUERSTEIN ist ein unterhaltsames Action-Adventure, das vor allem durch seine Ideen und den ausgezeichneten Grafiks lebt. Alle Fans der Stars aus Hollywald werden ihre helle Freude an einem Spiel haben, wo manche Profi-Zungen behaupten könnten: „Das Spiel ist zu leicht!" Ich meine jedoch, daß es auch eine Reihe von Spielern gibt, die sich allein an der Präsentation erfreuen werden und ein Game vorfinden, wo man sich sofort wohl fühlen kann. Wer meint, das Programm sei zu einfach, dem sei gesagt, daß es auch andere User gibt, die nicht unbedingt „Profis" sind oder sein wollen. Mir jedenfalls hat das GRAND SLAM-Produkt einen Riesenspaß bereitet. Vielleicht springt ja jetzt auch ein Funke auf Euch über?

Manfred Kleimann

Grafik	10
Sound	10
Spielablauf	10
Motivation	11
Preis/Leistung	10

Freiheit für die Oids!

Programm: Oids, **System:** Atari ST, **Preis:** ca. 80 DM, **Hersteller:** FTL/Mirrorsoft, **Muster von:** 15.

Man nehme etwas *Choplifter* und dann viel, viel *Thrust*, und was erhält man? **OIDS** natürlich! Verantwortlich für dieses Szenario ist **FTL**, ein Label der kalifornischen **SOFTWARE HEAVEN INC.**, die sich in Europa von **MIRRORSOFT** vertreiben lassen. Was - Ihr kennt die obengenannten Games nicht? Na, dann gibt's natürlich noch 'ne kleine Einführung, bevor wir die Punkte verteilen:

Also, die Oids sind friedliche, harmlose Androiden mit vielen Gefühlen, die aber von ihren Herstellern versklavt wurden. Als Mitglied einer humanen Spezies obliegt es nun dem Spieler, mit Hilfe der Organisation „SaveOids", die die sogenannten V-Wing-Kampfschiffe zur Verfügung stellt, die Oids von den einzelnen Planeten in den verschiedenen Galaxien mit diesen Schiffen zu befreien. Auf dem Bildschirm sieht man dabei die Umrisse der Gebirgsformationen (und diese Planeten sind verdammt gebirgig!), über die man nach dem Absetzen vom Mutterschiff hinwegbrausen kann. Verschiedene Gebäude und Basen entpuppen sich da als todbringende Raketenstationen oder andere Bauten der Oids-Hersteller, die sich in den ersten Leveln, sprich ersten Planeten, aber meist noch locker abschießen lassen. Unsere lieben Andros befinden sich in Energiefabriken, die als kleine Kuppeln wahrnehmbar sind. Schießt man auf die Kuppel, so explodiert sie und gibt eine unterschiedliche Anzahl von winzig kleinen Oids frei, die wild durch die Gegend laufen und um Hilfe winken. Nun muß sanft gelandet werden, was einigen Geschicks bedarf, denn á la *Thrust* verfügt OIDS über eine äußerst realistische Trägheitssteuerung, die Schub-, Brems- und Fliehkräfte sowie die Trägheit (einer Masse, nicht die des Spielers!) exakt berechnet. Gelenkt wird mit Joy rechts/links, drückt man nach vorne, wird Schub gegeben, mit Zug nach hinten wird der Schutzschirm, der vor tödlichen Kollisionen rettet, eingeschaltet. Der Schutzschirm entlädt sich nach einer Weile, kann aber mit „Space" wieder aufgefüllt werden. Der Nachteil: Dieses Auffüllen geht auf Kosten des Tanks. Der wiederum kann bei den Tankstationen oder im Mutterschiff aufgefrischt werden. Ersteres tut man, indem man einfach dicht neben dem entsprechenden Symbol landet. Dann fährt die Station ein Rohr aus und betankt unser Schiffchen. Die zweite Möglichkeit kann in Anspruch genommen werden, wenn das Schiff voll beladen ist. Diese acht Oids müssen dann nämlich durch das Andocken am Mutterschiff abgeladen werden. Sind alle Oids des jeweiligen Planeten befreit, geht's ab auf den nächsten Planeten. Auf die Androiden muß man aber höllisch aufpassen, denn die sind ziemlich „zerbrechlich". Erwischt man nämlich z.B. durch einen Doppelticker auf dem Feuerknopf eine der vier durchschlagenden Novabombs, so kommen die armen Kerle in der Explosionswolke um oder laufen kurz als brennende Fackeln durch die Gegend, bevor sie zu Boden stürzen. Geschmacklos, echt, aber zum Glück sind diese Sprites nicht viel größer als ein „x" in diesem Text.

Insgesamt gesehen macht OIDS aber eine Menge Spaß, denn FTL hat es geschickt verstanden, die wesentlichen Elemente der beiden Vorgänger gut rüberzubringen. Hinzu kommt der exzellente Editor, mit dem eigene Planetenlandschaften mit allen Tricks und Kniffen hergestellt werden können. Es ist Euch sogar möglich, mit Schutzschirmen ausgerüstete Basen aufzustellen, die Missiles und sogar die Basisschiffe des berühmten *Kampfstern Galactica* abfeuern, Teleportstationen, die den V-Wing-Fighter an eine andere Stelle versetzen, plötzlich auftauchende Basen, die in gefährliche Trümmerstücke explodieren und dergleichen mehr.

OIDS ist - nicht zuletzt durch die raffinierte Steuerung - ein hervorragendes Programm, das viel Unterhaltung verspricht. Der Sound ist zwar mager und die Sprites und Höhenformationen sind klein bis winzig (aber toll und liebevoll animiert!), aber die Spielbarkeit ist enorm hoch. Die Motivation läßt erst dann nach, wenn Planeten erreicht sind, bei denen man kaum noch eine Chance hat. Zum Glück kann man sich die Galaxie, mit der man anfangen möchte, aussuchen, und zum Glück lassen sich alle Planeten nach eigenem Gutdünken editieren oder sogar ganz löschen. Für die Grafikhungrigen gibt's zudem noch einen tollen Vorspann und ein schönes Gesamtbild der Planetenoberfläche. Wem das nicht reicht, dem kann leider nicht geholfen werden. Als einziges Manko bleibt der Preis, denn Spiele wie *Thrust* gab's schließlich für 10 Märker, OIDS ist allerdings um einiges teurer.

M.R.

Grafik	7
Sound	3
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	8

Die Sekte des Grauens

Programm: Get Dexter 2, **System:** Atari ST (getestet), Amstrad, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Ere International, Frankreich, **Muster von:** Infogrames.

Hollywood liebt Filmfortsetzungen, Fernsehserien werden jahrzehntelang weitergeführt und Bestseller-Bücher machen's meistens nicht unter einer Trilogie - warum sollten nicht auch Nachfolger von erfolgreichen Programmen erscheinen? So geschiehen ist

»GET DEXTER ist ein vollauf gelungener Nachfolger, der dem ersten Teil in nichts nachsteht. Fans dieses Spielprinzips werden an dem Programm ihre wahre Freude haben!«

dies nun wieder mal bei **ERE INTERNATIONAL**, die ihre Helden Dexter und Scooter bei **GET DEXTER 2** wieder in ein neues Abenteuer schicken. Diesmal wird der Androide Dexter mit dem Roboterhund Scooter auf den Planeten Kef geschickt, da dort einiges im Argen liegt. Auf Kef gibt es zwei Rassen, die Stiffiens, die mit preußischer Disziplin die Macht inne haben, und die Swappies, die ein geruhsames Leben führen und total auf Tauschgeschäfte jeder Art abfahren. Diese beiden Spezies kamen bislang gut miteinander aus, bis die Stiffiens aufgrund einer ganzen Reihe von Katastrophen ihr Seelenheil in einer Sekte suchten, die ziemlich verworrene mysthische Ursprünge hat und deren geheimnisvoller „Tempel" ein Gebäude in einer Seite eines hohen Berges ist. Klar, daß unsere beiden Helden in den Tempel müssen, um die Swappies von dem neuen Joch der Stiffiens und diese wiederum von ihrem Fanatismus zu befreien. Klar auch, daß dieser Tempel, der die verschiedensten Geheimnisse beinhaltet, nicht so ohne weiteres zu erobern ist. Nur die Swappies kennen den geheimen Eingang zum Tempel, aber sie werden diesen erst dann preisgeben, wenn sie genug Vertrauen zu den beiden Helden gefaßt haben. Ist dies geschehen, öffnen sie einen Zugang zum Berg, durch den Dexter und Scooter ins Innere des Tempels gelangen. Um aber das Vertrauen der Swappies zu gewinnen, laufen die beiden zunächst auf der Planetenoberfläche umher (mit perspektivischer 3D-Grafik) und versuchen, ihre Vertrauensanzeige af 100 Prozent zu bringen. Dies gelingt, indem man in die Häuser der Swappies (es sind insgesamt drei) geht und dort zunächst die Tafel mit dem „Wunsch" der Bewohner sucht und liest (einfach davorstellen). Erfüllt man diese Wünsche, z.B. findet man ein Buch für sie, so geht die Anzeige nach oben. Natürlich kann man auch in die Häuser der Stiffiens gehen und sich dort umsehen. Dort gibt's ebenfalls Schrifttafeln, aber diese geben zuweilen ein paar Tips zum Spiel. In der Anleitung erfuhr ich zum Beispiel nur, daß ich die Energie von Dexter aufladen kann. Dexter fängt mit 100 Einheiten an und verliert bei jeder Berührung mit unliebsamen Charakteren einen Punkt. Eine der Schrifttafeln verriet mir aber dann noch, daß die Energiestationen zum Aufladen als kleine, flache „Stekker" zu erkennen sind. Mit ein bißchen Geschick, Gespür und einer selbstgezeichneten Karte kann man auf diese Art und Weise gute Fortschritte im Spiel machen.

Einfach ist die Lösung dieses ersten Teils des Spieles auf keinen Fall, denn neben den drei zu erfüllenden Wünschen muß man sich auch noch vor allerlei Getier in Acht nehmen und entscheiden, welche der vielen herumliegenden Gegenstände des Aufnehmens wert sind. Dexter darf nämlich nur jeweils einen Gegenstand mit sich tragen, den er dann z.B. mit einem Swappie tauschen kann. Dazu muß man übrigens nur einen Swappie berühren, denn die sind so tauschgeil, daß sie sofort in einer Sprechblase ein anderes Objekt anbieten. Geht der Tausch in Ordnung, wird einfach Feuer gedrückt, wenn nicht, dann reicht der Druck auf irgendeine andere Taste. Zum Aufnehmen von Gegenständen kann man aber auch Scooter benutzen. Dazu muß man ihn nur zu sich pfeifen und dann selbst in einer Sprechblase das Objekt aussuchen, das Scooter finden soll. Dieses Objekt muß sich nicht unbedingt auf dem Bildschirm, aber in der näheren Umgebung befinden.

ERE hat sich bei der Produktion dieses Programmes sichtbar viel Mühe gegeben. Alle Steuer- und Handlungsmöglichkeiten lassen sich vor Spielbeginn auf dem ST in einem übersichtlich und erstklassig gemachtem Einstellmenü nach dem Spielerwillen ändern. Die Titelmelodie ist sehr originell, aber leider etwas kurz. Schade ist da auch, daß es im Spiel selbst nur ein paar kleine FX gibt, aber mehr nicht. Am hervorstechendsten ist meiner Meinung nach aber die Qulität der Grafik und vor allen Dingen deren Animation. Jeder einzelne Screen zeigt viel Liebe zum Detail und ist üppig mit Backgrounds und Charakteren ausgestattet. Jeder Charakter sieht echt witzig aus und ist liebevoll animiert, Schatteneffekte inklusive. Hinzu kommt die gelungene 3D-Perspektive, bei der alles stimmt, und die Flexibilität des Games. Fast jeder Gegenstand kann bewegt werden, um z.B. Hindernisse zu überspringen, und es warten tolle Gags und Effekte auf den Spieler. So muß man in Stiffiens-Häusern Hausschuhe anziehen, will man bei Berührung mit den Bewohnern keine Energie verlieren, Scooter läuft zuweilen einem süßen, weiblichen Roboterhund nach, Hinweistafeln geben Informationen über „verrückte Enten" und dergleichen mehr.

GET DEXTER 2 ist somit ein vollauf gelungener Nachfolger, der dem ersten Teil in nichts nachsteht und viel Spaß macht.

Fans dieses interessanten Spielprinzips werden an GET DEXTER 2 ihre wahre Freude haben, denn die Aufgabe ist knifflig, macht aber echt Fez. Da kommen Adventure-Süchtige, Action-Freaks (geballert wird nämlich auch!) und Strategie-Fans auf ihre Kosten, denn GET DEXTER 2 bietet von allem etwas. Der Schöpfer der beiden GET DEXTER-Teile, *Remi Herbulot*, konnte es da nicht lassen, ob seines gelungenen Spiels sich im Vorspann auch ein bißchen selbst zu loben. Aber das kann ich ihm wirklich nicht verübeln... *philipp*

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	11
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Und ewig ruft der Schläger ...

Programm: Crack, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Linel, Arbon, Schweiz, **Muster von:** siehe Hersteller.

Einfach geil, super, toll, fantastisch, total witzig! So und nicht anders muß man einfach den **Vorspann** zur neuesten Breakout-Variante für den Amiga mit dem Namen **CRACK** bezeichnen. Nachdem ein kleiner Steinzeitmensch mit Knollennase und viel Haaren das Hersteller-Symbol von **LINEL** auf den Bildschirm geschoben hat, wischt er sich erst einmal den Schweiß von der Stirn. Der Programmierer verdient sich für diese Zeichentrickanimation einen Orden! Aber es kommt noch besser: Nach einiger Zeit erscheint ein schönes Dschungelbild, das von einem rhythmischen Dschungelsound passend untermalt wird. In diese Szenerie laufen drei Steinzeitmenschchen mit Hämmerchen ein, die den Spielenamen in einen Geröllhaufen meißeln und dann wieder verschwinden. Und nun kommt's: Ein äußerst bekannter, markerschütternder Schrei ertönt aus den Tiefen des Dschungels, und dann erscheint **ER** lianenschwingend auf dem Bildschirm, schwingt nach links rüber, und... Tja, die Pointe wollen wir noch nicht verraten! Wir haben jedenfalls flachgelegen vor Lachen!

Okay, aber zurück zum eigentlichen Spiel: Selbstredend geht's bei CRACK darum, Mauersteinchen mit Hilfe eines Balles, der mit einem Schläger im Spielfeld gehalten werden muß, zum Verschwinden zu bringen. Manche Steinchen müssen dabei mehrmals getroffen werden, andere gehen gleich über die Wupper. Wie bei allen andern Breakouts darf man auch bei CRACK auf einige Bonusausrüstungen gespannt sein, die jeweils dann „vom Himmel fallen", wenn einer der aufleuchtenden Steine getroffen wurde. Im einzelnen gibt's da zusätzliche Leben, einen breiteren Schläger, Ballhaftung am Schläger, eine schicke Explosion, Sprung ins nächste Level, einen Laser, zwei Bälle oder sogar eine Autofunktion, bei der der Computer den Schläger automatisch immer so steuert, daß der Ball im Spielfeld bleibt. Wie man sieht, sind das alles altbekannte Features, die es auch schon bei *Arkanoid* gab. Neu ist hingegen die Form des Schlägers, denn der sieht aus wie ein Bambusstückchen, und natürlich gibt's beim Auftreffen des Balles auch den richtigen Bambussound. Neu ist auch das Abspringverhalten des Balles. Im Gegensatz zu den meisten anderen Breakouts, bei denen man die Richtung des Balles bestimmen kann, indem man ihn auf der linken oder rechten Hälfte des Schlägers abspringen läßt, gilt bei CRACK nur das physikalische Gesetz, daß der Ausfallwinkel gleich dem Einfallwinkel ist. Das hört sich zwar an, als ob dieser Faktor keinen relevanten Einfluß auf das Spiel hätte, aber in Wirklichkeit kann es ganz schön ätzend werden, wenn man die letzten paar Steinchen auf dem Bildschirm gezielt treffen will. Als einzige, aktive Maßnahme bleibt da nämlich nur das geschickte Anschneiden des Balles, was aber sehr gefährlich ist, will man einen ausreichenden Effekt erzielen.

Gestört hat mich zudem, daß die einzelnen Levels bei CRACK nicht allzu einfallsreich gemacht sind. Vielleicht sind den Programmierern nach einiger Zeit auch die Ideen ausgegangen, denn immerhin verfügt das Programm über 150 Levels. Nach jedem dritten Level gibt's übrigens noch ein Bonusspielchen im Urwald, bei dem der Spieler einen Steinzeitmenschen steuert, der ein Art Löffel in der Hand hält und nach links und rechts laufen kann, um Kokusnüsse aufzufangen, die einiges an Bonuspunkten wert sind. Exzellent gelungen ist LINEL dabei auch wieder der Background, denn der sieht wirklich fantastisch aus. Dieses Lob muß man auch an die Backgrounds im Spiel selbst weitergeben, denn hier dürft ihr insgesamt acht verschiedene Dinosaurier bewundern, die allesamt einen schrecklich guten Eindruck auf dem Amiga machen! Nur eins kam mir dabei etwas spanisch vor: Einige dieser Grafiken ähneln sehr stark den fantastischen Bildern in einem Buch, das *Leben in der Urzeit* heißt und mittlerweile schon ein Klassiker ist. Ob da vielleicht...

Naja, wie dem auch sei, CRACK ist jedenfalls eine der besseren Breakout-Fassungen für den Amiga, die mir besonders durch die gute Grafik gefallen hat. Leider ist CRACK nun schon die x-te Version dieses Spielkonzepts (auch auf dem Amiga), die zudem auch nicht ganz mängelfrei ist. Dafür macht das Game aber immer noch 'ne Menge Spaß und bietet einige spritzige Gags, die sich wirklich sehen lassen können. Wer Breakouts mag und einen Amiga hat, kann sich CRACK ruhigen Gewissens zulegen.

philipp

Grafik	**10**
Sound	**9**
Spielablauf	**9**
Motiavtaion	**9**
Preis/Leistung	**9**

Heiße Fights auf heißem Pflaster

Programm: Road Warrior, **System:** C-64, **Preis:** Ca. 32 Mark (Kass.), ca. 45 Mark (Disk.), **Hersteller:** CRL, London, **Muster von:** CRL.

Frisch aus London haben Manfred und Martina ein brandneues Programm mitgebracht, das mir auf den ersten Blick gar nicht mal so schlecht gefallen hat. Endlich wieder ein Spiel, an dem man seinen Aggressionen so richtig freien Lauf lassen kann: **ROAD WARRIOR** von **CRL.**

Wer kennt sie nicht, die berüchtigten „Heizer" auf Deutschlands Straßen? Setzt sie alle vor dieses Spiel, und sie können sich dort austoben (klar, Otti?). Bei ROAD WARRIOR geht es nämlich um Straßenkrieg der übelsten Art. Diesmal müssen hauptsächlich die Motorradfahrer dran glauben.

Zu Beginn des Spieles, zu dem auch noch ein kleines Poster mitgeliefert wird, ertönt eine gute Melodie, die uns noch das ganze Spiel über begleiten wird. Nebeneffekt der Melodie: Sie heizt an! Dann wählt man sein Auto aus. Entweder einen Straßenrenner, einen Geländewagen, ein Käfer Cabriolet oder einen Sportwagen - alle natürlich mit einer Bordkanone ausgerüstet. Die Farben der Autos können auch noch verändert werden. Gleich darauf findet man sich auch schon mitten im Geschehen wieder. An uns vorbei scrollt der Fahrbahnrand, der Geschwindigkeit vermitteln soll. Oben auf dem Bildschirm ist die Gechwindigkeitsanzeige (max. 89 mph), daneben die Tankanzeige. Unten stehen die Punktzahl, die Anzahl der abzuschießenden Objekte (können auch Autos sein!) und die der verbleibenden Leben. Nachdem der Wagen per Joystickbewegung nach rechts beschleunigt ist, geht es richtig los...

Da hupt doch schon der erste Kerl, der von hinten an mich heranprischt. Der hat sie wohl nicht mehr alle! Na ja, ich lasse ihn vorbei und ballere ihn dann von hinten über'n Haufen. Die Motorradfahrer machen es genauso (und ich genauso mit ihnen). Ab und zu überfahre ich auch mal einen (Skrupel, wo bist du?), das kostet mich dann aber Sprit. Überhaupt geht der Sprit ziemlich schnell zur Neige. Dann habe ich die Möglichkeit anzuhalten und aufzutanken, besser gesagt, hart verdiente Punkte gegen Sprit einzutauschen. Wenn ich zu oft von hinten oder von vorn angefahren worden bin, verliere ich meine Bordkanone.

Habe ich alle Objekte abgeschossen, komme ich nach einer Weile ins nächste der insgesamt sechs Level, die alle der Reihe nach schwieriger werden. Im dritten Level kommen beispielsweise die Motorradfahrer auch von vorne, und am Straßenrand stehen noch Hindernisse, denen ich ausweichen muß. Ist mir trotz vielversprechender Bemühungen der Sprit ausgegangen, schaltet das Bild um, und ich sehe meinen Wagen an einer Tankstelle vorbeirollen. Ein Männchen kommt herausgelaufen, rennt in Richtung Tankstelle und wird auf halbem Wege von einem Motorradfahrer überfahren (Rache!).

Soviel zum Geschehen. Der Spielablauf wird, wie ich anfangs schon erwähnt habe, von einer guten Melodie noch untermalt. Die Grafik ist zwar nicht umwerfend, aber noch gut und reicht zum Spielen völlig aus. Auch das Scrolling ist in Ordnung. So gesehen macht das Spiel also einen guten Gesamteindruck, wenn nur nicht die Handlung so stumpfsinnig und brutal wäre. Vielleicht kann man es wie ich mit einer Portion Humor und Abstand betrachten, dann kann das Spiel eventuell sogar Spaß machen.

Peter Braun

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	6
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Simpel

Programm: Pirate Base, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10,- DM, **Hersteller:** Pirate Software, **Muster von:** Active Sales & Marketing, England.

Oh, Mann! Was kann man über ein Spiel schreiben, das in zwei Worten erklärt ist? Stellen Sie sich einmal vor, auf Ihrem Bildschirm scrollt eine Weltraumlandschaft von oben nach unten und ein Raumschiff ballert auf alles, was sich bewegt. Richtig, so ein Spiel nennt man ja auch Landschaft-scrollt-von-oben-nach-unten-und-Spieler-schießt-auf-Aliens-Spiel.

Die Vorgeschichte möchte ich mir ersparen, man kennt sie ebenfalls (Motto: „Fantasie kennt keine Grenzen!"). Es reicht, wenn man weiß, daß man mit dem Raumschiff bis zur Base 3 vordringen muß. Nach dem Laden geht's auch gleich ohne Vorspann los. Man kann mit einem oder zwei Spielern spielen. Dann kommen auch schon die Aliens und ballern los. Mit viel Geschick kann man ihnen ausweichen, versuchen zu schießen, und ab und zu trifft man auch mal einen. Es ist jedenfalls am Anfang nicht einfach, denn alles schießt, und man hat seine liebe Mühe, den Schüssen auszuweichen. Aber irgendwann hat man dann doch den Dreh raus, und die Lenkung wird schließlich nur noch zur Reflexbewegung.

Zur Spielmotivation tragen Sound und Grafik kaum bei, beide verdienen ihren Namen kaum. Sound ist bis auf die Ballergeräusche nicht vorhanden, die Grafik ist ziemlich mickrig. Doch eines möchte ich auch erwähnen. Wer ein Ballerspiel sucht, an dem er sich für kurze Zeit einmal abreagieren möchte, ist sicher mit einem Spiel für 10 DM ganz gut beraten. Aber allzu hohe Erwartungen sollte man nicht an dieses Programm stellen.

Peter Braun

Grafik	3
Sound	2
Spielablauf	2
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Im Grapple-Fieber

Programm: Magnetron, **System:** C-64 (getestet), Spectrum, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Firebird, London, England, **Muster von:** siehe Hersteller.

Wie wär's denn mal mit ein paar Softwareverwandschaften? Bitte schön, können wir bieten: *Paradroid* ist ein Klassiker von **Andrew Braybrook** bei Hewson für den C-64; *Quazatron* war der Bruder dieses Programms mit (fast) identischer Handlung und zusätzlicher 3D-Grafik von Steve Turner ebenfalls von *Hewson*, aber für den Spectrum. **MAGNETRON** ist der Nachfolger von *Quazatron* (auch in 3D), somit aber auch artverwandt mit *Paradroid* und stammt von Andrew Braybrook **und** Steve Turner. Erhältlich ist es aber bei **FIREBIRD** und zwar diesmal für den C-64 **und** Spectrum. Alles klar?

Nun, widmen wir uns also jetzt näher dem Produkt dieser wirren Beziehungskisten und schauen doch einfach mal, ob auch MAGNETRON das Zeug zu einem Klassiker hat. Die Story klingt jedenfalls recht vielversprechend, denn es geht in diesem Game darum, jeweils vier Reaktoren auf vier verschiedenen Stationen abzuschalten oder durch Überhitzung zu vernichten, da diese für die Entstehung bedrohlich weitreichender Laserstrahlen verantwortlich sind. Dazu steuert man als Spieler den Roboter KLP-2, der zum einen um sich ballern kann, zum anderen aber auch die Fähigkeit hat, andere Roboter zu „grapplen", d.h., sie auseinanderzunehmen, sofern vorher der Selbstvernichtungszünder des gegrappleten Feind-Robos ausgeschaltet wird. Also, zunächst stellt Ihr Euch mit KLP-2 einfach ruhig hin, um mit Druck auf die Feuertaste in den Grapple-Mode zu wechseln. Dann fahrt Ihr in Schürzenjäger-Manier Eurem heißgeliebtesten Feindrobot hinterher und berührt ihn einfach. Und dann geht's rund: Auf dem Bildschirm erscheint ein Raster mit drei Arten von Symbolen, nämlich quadratische, bombenförmige und kastenförmige. Zumindest die drei Bömbchen müssen in eine Reihe (die unterste) gebracht werden, denn schafft man dies nicht, ist das Spiel sofort vorbei. Links läuft nämlich noch ein Countdown ab, dessen zeitliche Länge sich nach der Qualität des gegrappleten Roboters richtet. Verschoben werden die Symbole mit einem blinkenden Quadrat, das mit dem Joystick über das Raster gesteuert wird und bei Druck auf die Feuertaste zwei nebeneinanderliegende Symbole vertauscht. Gelingt es Euch so z.B., alle drei Symbole in Reihe zu bekommen, gibt's neben dem üblichen Energiestoß, den KLP-2 sowieso von Zeit zu Zeit braucht, auch noch die Innereien des Robots. Diese werden flugs nach dem Ebenbilde von KLP-2 gebastelt, und dann steuert der Spieler das Duplikat. Der **Vorteil**: Unter den insgesamt 16 verschiedenen Robotern, über die das Programm verfügt, gibt es einige mit ziemlich nützlichen Fähigkeiten, wie höhere Feuerkraft, einen großen Laderaum, Zugang zu geheimen Informationen oder ähnliches. Zudem kann man mit dem Duplikat weiterhin grapplen, ohne daß ein mißglückter Grapple-Versuch gleich zur Spielbeendung führt, denn nach der Vernichtung des Duplikats fährt man mit dem Original weiter. Grapplen ist wirklich wesenlich bei diesem Spiel, allein schon zum Auffüllen der Energievorräte!

> **»MAGNETRON ist spielerisch stark; ein Game, bei dem man noch leuchtende Augen bekommen kann!«**

So ganz nebenbei muß man natürlich auch noch die Reaktoren finden, die in der Gegend verstreut sind. Man erkennt sie an den schwarzen Flecken, die wie Fußabdrücke aussehen. Ihr fahrt also einfach auf den dreidimensionalen Plattformen umher und drückt bei Ankunft auf einem der Fußabdrücke Feuer. Dann erscheint der Reaktor mit Statusanzeige und vier Brennstabziffern. Negative Ziffern geben Bremsstäbe an, positive die Energiestäbe. Der Reaktor wird abgeschaltet, wenn sein Energiestatus unter 1 sinkt, oder explodiert, wenn dieser Wert auf 5 oder mehr geht. Der KLP-2 kann nun jeweils einen Stab dieser vier mit dem auswechseln, den er selbst geladen hat. Hat der Roboter keinen Stab, wird der Wert Null angezeigt. Der Effekt dieser Tauscherei ist etwas mathematisch: Die Summe der angezeigten Werte muß eines der beiden Extreme erreichen. Simpel, nicht?

Das war aber noch nicht alles: Ab und an tauchen auf den Plattformen Hacker-Konsolen auf, bei denen sich der hackerfreudige KLP-2 oder eines seiner Duplikate (vielleicht sogar mit besonderen Zugriffsrechten...) über die Lage der Reaktoren, der Beamstellen zu anderen Stationen informieren oder Daten zu der Leistungsfähigkeit einzelner Robottypen abrufen kann. Wer strategisch und effektiv spielen will, sollte die Konsolen nutzen.

Neben diesen vielen, vielen Features darf man aber die technischen Qualitäten von MAGNETRON nicht vergessen. Die Screens werden zwar nur gewechselt statt gescrollt (dafür gibt's aber 2-Wege-Sternenscrolling!), aber die Perspektive der Plattformen und vor allen Dingen die Animation der Roboter geht voll in Ordnung. Am witzigsten fand ich den Hauptdarsteller, der auch schon mal vor Schreck den Kopf ausfährt und überhaupt starke Ähnlichkeit mit dem süßen Robo bei Disney's *Das schwarze Loch* hat. Neben der gut gestylten Grafik hätte ich mir einen Bombensound gewünscht, aber da ist FIREBIRD nicht mehr als Mittelmaß gelungen. Die Titelmelodie ist nur 1 Minute lang und nicht besonders abwechslungsreich, gut gelungen ist hingegen die High-Score-Hymne, übrigens ein Plagiat eines klassischen Komponisten.

Alles in allem steht MAGNETRON seinen Vorgängern also in nichts nach. Das hervorragende Spielprinzip wurde gut übernommen und bei wesentlichen Sequenzen gut modifiziert (das gilt besonders für die kleinen „Spielereien"), so daß auch diejenigen, die die beiden anderen Games dieser Reihe schon kennen, bei MAGNETRON noch leuchtende Augen bekommen dürften. Selten nämlich wurde soviel Action so gut mit strategischen Features gemischt, und das macht zweifellos den besonderen Reiz dieses Programms aus. Commodore- und Specci-Freaks wird's freuen! *Michael Suck*

ASM HIT

Grafik	10
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	10
Preis/Leistung	10

Ähnlichkeiten rein zufällig

Programm: Pac-Land, **System:** C-64 (getestet), Schneider, Spectrum, MSX, **Preis:** ca. 32 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Quicksilva, London, England, **Muster von:** Grand Slam Entertainments, London, England.

Nun ja, mit Coin op's der verschiedensten Sorten werden wir ja in letzter Zeit des öfteren überhäuft, und dies vor allen Dingen auch deshalb, damit der spielsüchtige Freak aus der Spielhalle seine Markstücke spart und sie für den Kauf der Heimcomputer-Version investiert. Allerdings frage ich mich, wo in aller Welt noch der **PAC-LAND**-Automat von NAMCO stehen soll, denn das Ding ist schon sage und schreibe vier Jahre alt! Die Umsetzung von **QUICKSILVA** hingegen ist nagelneu und erfolgte anscheinend aufgrund des neuen Pac-Man-Wahns, der ja momentan mit dem Superautomaten *Pacmania* wieder allerorten aufflackert.

Leider, leider sieht man dem Game schon auf dem ersten Blick an, daß es schon ein paar Jährchen auf dem Buckel hat, denn was dem unbedarften Spieler als erstes auffällt, ist die schlichte Grafik, die mich stark an meine ersten Grafikerfahrungen in Basic erinnern. Als zweites fällt das Spielprinzip auf, denn es handelt sich bei PAC-LAND um nichts anderes als ein Jump-and-run-Game, das sehr wenig mit *Pac-Man* zu tun hat. Eher könnte man es als Großahn von *Ghosts 'n'Goblins* bezeichnen, denn als Spieler muß man auf einem nach links scrollenden Spielfeld herumlaufen, Bonusfrüchte einsammeln und verschiedenen Monsterchen (u.a. den altbekannten Geistern vom Namensbruder...) ausweichen. Achtung: Es gibt selbstverständlich noch ein paar Feinheiten!

Die erste Feinheit ist die Spielstory mit einer wahrhaft rührenden Geschichte: Mr. Pac Man möchte einer Fee helfen, in ihr Feenland zu kommen. Dazu muß er ein paar Levels durch die Gegend laufen, bis er dem Mädel guten Tag sagen kann. Dann geht's wieder ab in umgekehrter Richtung (Bildschirm scrollt nach rechts), und wenn Pacci wieder bei seiner Familiy ist, gibt's ein Happy end, und der nächste Trip kann beginnen.

Die weiteren Feinheiten betreffen das Gameplay, bei dem natürlich der Punk abgehen sollte. Einen Punk habe ich zwar nicht gesehen, dafür aber einige Hydranten, Kakteen und fahrende Geister in Autos oder auch fliegenderweise. Springt man ab und an **auf** solche Hindernisse, statt über sie, so tauchen Bonusfrüchte auf, die um so mehr Punkte geben, je mehr man von ihnen sammelt. Über die fahrenden Geister sollte man hingegen generell springen, da sonst der Tod den Bildschirm heimsucht. Gleiches gilt für die Flieger, die zudem noch Bömbchen vom Himmel schmeißen. Diese ganzen Viecher kann man aber problemlos für kurze Zeit abmurksen, wenn man die berühmte „Powerpille" aufnimmt, die auch schon beim Vorgänger für freie Bahn im Labyrinth sorgte. Der Speed unseres Pac-Man, der zwar nach wie vor gelb ist, aber jetzt einen Hut aufhat und zwei dürre Beinchen besitzt, kann zwischen zwei Geschwindigkeitsstufen gewählt werden. Die schnellere Variante davon erreicht man mit zwei schnellen Joystickanschlägen in die entsprechende Richtung (den Joystick dann aber auch gedrückt halten!). Der Vorteil: Unser Held kann nun höher springen, schneller laufen und mehr Punkte für den Energiebonus kassieren. Sollte es gar vonnöten sein, einen langen See zu überfliegen (z.B. Level drei), muß in guter, alter Manier gerudelt werden, damit der Pac-Man nicht abstürzt.

Bei meinem kräfteraubenden Test (insgesamt 22 Spiele) erreichte ich nach relativ kurzer Eingewöhnung schon das dritte Level, wo ich dann aber einige Zeit hängen blieb, da es dort diese üblen Spielchen mit den bewegten Plattformen gibt (you know?), bei denen man andauernd in unendliche Tiefen fällt. Apropos Zeit: Jedes Level hat zwar ein Zeitlimit, bedingt durch eine langsam abnehmende Knabberleiste, aber große Zeitprobleme gibt es nur dann, wenn man zu gierig ist beim Punktesammeln mit der Kraftpille. Ansonsten hält sich der Schwierigkeitsgrad in Grenzen, denn allzu abwechslungsreich, bzw. üppig ist das Spiel nicht ausgestattet. Nach dem dritten Level traf ich nämlich schon auf das Feen-Mädel (durchschnittliche Grafik), im vierten durfte ich dann nach links laufen, bis ich meine Familie erreicht hatte, und dann ging's auf den zweiten Trip Richtung Fee Nr. 2. Die Änderungen: Etwas andere Grafiken und mehr Monster. Ansonsten: Im Pac-Land nicht Neues.

Der geneigte Spielefreak wird mit mir übereinstimmen, daß PAC-LAND zwar eine äquivalente Umsetzung des Automaten ist, aber damit auch dem heutigen Standard nicht mehr ganz entspricht. PAC-LAND ist ein ganz nettes und unterhaltsames Spiel, aber die Nachfolger dieses Jump-and-run Opas, wie z.B. das schon erwähnte *Ghosts 'n' Goblins* oder *Giana Sisters,* sind zweifellos qualitativ besser. Eine durchschnittliche Benotung scheint mir da doch angebracht.

Michael Suck

Und was sagen **Martina** und **Manfred** dazu?

PAC-LAND ist zweifellos der Ziehvater von „moderneren" Games. Was mir aber, als die ASM-Redaktion zu Gast bei GRAND SLAM war, auffiel, war, daß das Game einfach Spaß machte, ganz gleich, ob man nun jedes Pixel oder jedes Tönchen auf die Goldwaage legt. Für mich ist PAC-LAND ein Game, das sich durchsetzen wird! *(M.K.)*

Endlich ist dieser Spielautomat auch auf die Heimcomputer umgesetzt worden. Ich fand das Game trotz der etwas schwachen Grafik sehr gut spielbar, zumal man ohne großartige Anleitung sofort einsteigen kann und die Steuerung sehr gut zu „handlen" ist. *(str)*

Die folgende Bewertung ergibt sich aus den Meinungen aller drei Tester

MSU/MK/STR	
Grafik	7/7/7
Sound	6/7/7
Spielablauf	7/8/8
Motivation	8/10/10
Preis/Leistung	8/9/9

PAC-LAND

TM and © 1984
NAMCO Ltd

OFT KOPIERT, NIE ERREICHT!

Erhältlich für Commodore 64, Schneider CPC, Amiga und Atari ST.

Pac, der unglaubliche Coin-Op-Held, erscheint wieder auf dem Bildschirm. Der mutigste Geisterjäger der Welt muß eine verirrte Fee auf ihrem Weg ins Märchenland begleiten, aber nicht mal in der Wüste ist er vor seinen Feinden sicher…
Der absolute Arcade-Spaß!

MIT DEUTSCHER ANLEITUNG.
Grauimporte enthalten keine deutschen Anleitungen. Überzeugen Sie sich beim Händler, ob diese enthalten sind.

ariolasoft

Exclusive Distributor: Ariola Soft
Vertrieb Österreich: Karasoft
Vertrieb Schweiz: Thali AG

Nur Mittelmaß

Programm: Northstar, **System:** Spectrum 48, 128(getestet),+2,+3, C-64, Schneider, Atari ST, **Preis:** ca. 30,- DM, **Hersteller:** Gremlin Graphics Software, **Muster von:** Hersteller.

NORTHSTAR von **GREMLIN GRAPHICS** hat ja von England schon einige Vorschußlorbeeren erhalten, bevor es in meine Hände geriet. Doch der kluge ASM-leser vertraut ja nicht blindlings auf irgendeine Auszeichnung auf dem Cassetten-Cover, sondern möchte wohl erst einmal wissen, „was los ist".
In der Anleitung des futuristischen Spiels ist den Schreibern wohl wieder einmal die Fantasie durchgegangen, anders kann ich es mir nicht erklären, wie man immer wieder solche Hintergrundstories erfinden kann: „Man schreibt das Jahr 2499, und auf der übervölkerten Erde verhungern die Menschen. So entschlossen sich die Herrscher der Erde, eine Raumstation für viele tausend Menschen zu bauen; dort könne man genug Nahrungsmittel produzieren. Man nannte das Ganze das Northstar Project. Nach Jahren schien das Project im Weltraum vollendet, doch eines Tages kehrte eine Trägerrakete von ihrem Transportflug nicht mehr zurück..."
Und was kommt jetzt? Richtig, genau, Sie wurden dazu auserwählt nachzuschauen, was sich dort abspielt. Doch auf Northstar finden Sie schnell heraus, daß die Station von gefährlichen Aliens wimmelt. Außerdem bemerken Sie, daß die Lebenserhaltungssysteme auf Northstar ausgeschaltet sind, kein Mensch scheint mehr am Leben! Alles klar? Mit einer beispielhaften Selbstlosigkeit machen Sie sich nun auf den Weg ins Zentrum des Northstar Projects, um dieses System wieder zu aktivieren. Der Weg ist nicht leicht, denn die Aliens wollen Ihnen auch noch an den Kragen. Keine Skrupel, die dürfen Sie getrost übern Haufen ballern. Keine Fragen mehr? Los geht's!
Nach einem kleinen Effekt und der Auswahl der Steuerung finden Sie sich auf Northstar wieder. Ihre Aufgabe ist ja klar, Sie müssen nur noch loslaufen. Unterwegs können Sie neben Ihrer Standardwaffe noch fünf andere Waffen mit unterschiedlichem Nutzen aufnehmen. Desweiteren müssen Sie auch noch auf Ihren Sauerstoffvorrat achten, damit Sie nicht „aus der Puste kommen". Die Anleitung gibt zur Bewältigung Ihrer wichtigen Aufgabe noch einen unheimlich strategisch anmutenden Tip: Ballern Sie auf alles, was Ihnen in die Quere kommt. Nach soviel Gerede wollen Sie sicherlich jetzt wissen, was dem verwöhnten Spieler denn geboten wird. Ein mittelmäßig animiertes Männchen bewegt sich über die Northstar-Station, die ebenso mittelmäßig von rechts nach links scrollt. Jede Menge Aliens kommen dabei auf Sie zu, so daß es manchmal mitunter recht schwierig wird, Ihnen auszuweichen oder sie abzuballern. Dazu trägt die etwas träge Steuerung einen nicht unerheblichen Teil bei.

Man läuft und läuft also eine ganze Weile über Northstar und springt, ballert, läuft, springt,... Nicht gerade sehr abwechslungsreich! Auch die Farbüberlappung hat mich nicht gerade erfreut, und der Sound im Spiel ist ebenfalls nicht überragend. Ehrlich gesagt, ich halte das Spiel für so interessant wie die Live-Übertragung eines Schneckenrennens, Samstag Abend um Viertel nach Acht...
Fazit: Northstar ist nichts weiter als Mittelmaß, was sich nicht zu kaufen lohnt, auch wenn Philipp versucht hat, mich vom Gegenteil zu überzeugen. Nach der Bewertung sein Kommentar dazu.

Peter Braun

Grafik	8
Sound	7
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis Leistung	6

Was meint der Philipp dazu?
Ich kann mich der Meinung von Peter nicht ganz anschließen, denn ich finde, daß NORTHSTAR einen durchaus befriedigenden Schwierigkeitsgrad und auch die nötige Abwechslung besitzt, die ein Ballerspiel braucht. Technisch konnte mich das Programm allerdings auch nicht ganz überzeugen, denn was das Thema Scrolling und Attributfarben angeht, gibt es Vorgänger (wie das legendäre *Exolon*), die da weitaus mehr boten. Trotz dieser Mängel macht NORTHSTAR aber immer noch Spaß, so daß ich dieses Spiel noch zum guten Durchschnitt der Shoot 'em ups zähle. Wer Ballerspiele mag, wird an NORTHSTAR also durchaus seine Freude haben - aber das ist wohl auch eine Geschmacksfrage...

Hausmannskost

Programm: Scout, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, London, England, **Muster von:** Mastertronic, London.

Storymäßig bietet uns **MASTERTRONIC** in diesen Tagen biedere Hausmannskost. Das Spiel selbst ist eine Art „Eintopf", ein Gemisch, das aus mehrererlei Soft zusammengewurschtelt wurde, aber spielerisch nicht übel ist!
Ersparen wir uns also die Geschichte, kommen wir gleich zur Sache: Ihr steuert ein Art Kapsel durch eine (wie immer) fiktive Planeten-Oberfläche. Die Landschaft scrollt von rechts nach links; man bewegt seine Kapsel logischerweise in dieselbe Richtung (nach rechts). Das Ding kann unbegrenzt feuern; muß es auch, will es nicht Gefahr laufen, von den entgegenstürmenden Objekten gerammt oder beschossen zu werden. Am besten eignet sich das Dauerfeuer, da man schon Viecher, Hubschrauber beseitigen kann, bevor diese ins Bild scrollen. Also, drauf auf die Aliens, frei nach dem Motto: „Quäle nie ein Tier zum Scherz, denn es könnt' geladen sein!"
Sprunghaft geht's dann zu! Ihr müßt versuchen, neben der Ballerei, auch noch exakt auf die einzelnen Plateaus zu springen, damit Ihr recht weit vorankommt. Ziel ist es nämlich, ein Schiffswrack zu finden, dies zu berühren, um dann ins nächste Level zu gelangen.
In einer Icon-Anzeige unten im Screen seht Ihr, welche Zusatzeinrichtungen Euer **SCOUT**, so der Titel des Games, hat. Ein klein wenig *Wizball*-ähnlich geht es zu, wenn man die Flügel gefunden hat. Jetzt läßt man das gefährliche Hopsen und verläßt sich auf die Fliehkräfte/Flugkräfte!
So hüpft, fliegt und ballert man durch die Gegend, genau so, wie wir es von einen Spiel dieser Gattung gewohnt sind. Schnaps ist Schnaps, und Ballerspiel ist Ballerspiel. MASTERTRONICS neues Erzeugnis ist grafisch gar nicht mal übel; soundmäßig o.k. Durch das „Invade-A-Load"-Verfahren hat der Gamer schon vor dem eigentlichen Spiel Gelegenheit, sich die Ladezeit mit den *Invaders* zu vertreiben. Das Scrolling ist ruckelfrei; der Preis stimmt; kurzum: Ein Low Budget-Spiel, das durchaus Spaß bereitet, obwohl es wieder einmal ums übliche „Schlachten", um Angriffs-Durchbruchs- oder Umfassungsschlacht und um Schlachtopfer geht. Mir als "Schlachtenbummler„ gefiel SCOUT nicht schlecht. Nur etwas mehr Einfallsreichtum und Abwechslung - vor allem thematischer Art - hätte ich mir schon gewünscht.

Manfred Kleimann

Grafik	7
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	6
Preis/Leistung	8

Ja, wo läuft er denn?

Programm: Rimrunner, **System:** C-64 (getestet), Amstrad, Atari ST, **Preis:** Ca. 45 DM (Disk.), 35 Mark (Kass.); Atari ST ca. 65 Mark, **Hersteller:** Palace Software, England, **Muster von:** Palace.

Am äußersten Rand des erforschten Weltalls lebt die Rasse der Ameisigen, die zwar ständig von den Rickrackern angegriffen wird, aber trotzdem zwischen den Sternen umherreist, um längst tote Planeten zu besiedeln. Um diese Siedlungen zu schützen, verwenden die Ameisigen große Schutzschildgeneratoren, die ungeheure Energiemengen verbrauchen. Da überall dort, wo die Ameisigen sind, auch die Rickracker auftauchen, ist die Bereitstellung der Energie sehr schwierig. Aus diesem Grund wurde eine Gruppe von Elite-Kämpfern ins Leben gerufen, die auf Reptilien, den Runnern, reiten und die Energie für den Schildgenerator besorgen. Diese Truppe trägt den Namen Rimrunner.

Dies ist die Story zum neuesten Produkt von **PALACE, RIMRUNNER.** Lange angekündigt, konnten wir jetzt endlich die erste Version des Spiels testen. Wie die Story schon vermuten läßt, artet das gesamte Spielgeschehen in eine wüste Ballerei aus - eigentlich etwas, was man in dieser Form von PALACE noch nicht gesehen hat. Bis auf ein indiziertes Spiel hatten alle Programme dieser Firma Strategie-Elemente aufzuweisen, man denke nur an *Antiriad* oder *Hexenküche (Cauldron I/II)*. Strategie vermißt man bei RIMRUNNER völlig. Dafür ist die Grafik von der von PALACE gewohnt guten Qualität. Auch die Animation ist wirklich fantastisch. Im Titelbild (oder wenn man sich in die Highscoreliste eintragen kann) sieht man seinen Rimrunner groß dargestellt, wie er ein Repetiergewehr hält. Drückt man den Feuerknopf, dann schießt er und lädt seine „Knarre" durch, wobei man sogar die Patronenhülse wegfliegen sieht. Diese Sequenzen sind wirklich gut gemacht.

Nach einem kurzen Count-Down beginnt dann das Spiel. Der Rimrunner steht vor einer Landschaft und pfeift, woraufhin der Runner angelaufen kommt. Also, Joystick nach oben und aufgesessen! Und schon beginnt die wilde Jagd. Die Landschaft scrollt in drei Ebenen an der Spielfigur vorbei. Zusätzlich tummeln sich noch zahlreiche Rickracker auf dem Bildschirm, die man abschießen muß. Geschossen wird in bis zu drei Richtungen: Nach vorn, nach oben und schräg. Wird der Rimrunner getroffen, so fällt er von seinem Reittier, landet auf dem Hintern und kratzt sich am Kopf. Aber auch der Runner (das Reittier) kann getroffen werden. Der Runner kippt dann um und verwandelt sich in ein Skelett. Aber nach einem kurzen Pfiff kommt schon der nächste angerannt. Die Aufgabe des Rimrunners besteht darin, die Kraftgeneratoren zu finden und aufzuladen. Dies kann er aber nur, wenn er absteigt. Damit wird er natürlich langsamer und kann sehr leicht getroffen werden. Zum Glück gibt's aber dreimal Ersatz. Allzu hohe Anforderungen stellt das Programm nicht an den Spieler. Man läuft nur so durch die Gegend, schießt Feinde ab und lädt ab und zu einen der Generatoren auf. Nun, von PALACE hätte ich eigentlich etwas mehr erwartet, denn so kann das Spiel sehr schnell langweilig werden. Vor allem, wenn man schon etwas geübt hat, erreicht man relativ problemlos sehr hohe Punktzahlen. Auch beim Sound hatte PALACE schon Besseres zu bieten. Grafik, Scrolling und Animation konnten dagegen voll überzeugen. Zwar ist RIMRUNNER kein Hit, der Kauf lohnt sich aber trotzdem, wenn ich mir auch von diesem Programm eindeutig mehr versprochen hatte. *O.S.*

Wertung	
Grafik	10
(Animation	11)
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	7
Preis/Leistung	9

No Action!

Programm: Troll, **System:** C-64, **Preis:** ca. 35,- DM, **Hersteller:** Outlaw, **Muster von:** [46].

Trolle und Kobolde spielen die Hauptrollen in **TROLL**, einem neuen Produkt von **OUTLAW**. Die endlich einmal etwas knapper gehaltene Anleitung erzählt mir von Humgruffin dem Troll, der in die Unterwelt von Narc geraten ist. In dieser Unterwelt wüten leider nur Kobolde, die auch Humgruffin an den Kragen wollen. Um aus dieser Unterwelt wieder herauszukommen, muß er den Schlüsselkristall aus jeder Kammer nehmen und jeden Kristall in sein Amulett setzen. Soviel sagt die Anleitung.

Auf dem Bildschirm findet man sich auf einer perspektivisch dargestellten Plattform, sie soll wohl eine solche Kammer darstellen, wieder. Besonderer Gag: An der Decke befindet sich noch eine Plattform, auf der man, sofern man dorthin gelangt ist, mit dem Kopf nach unten hängend herumläuft. Doch egal auf welcher der beiden Plattformen man sich gerade befindet, überall ist genug los. Die Kobolde verfolgen den Troll, der zudem nicht überall hinrennen kann, da ihm einige Fluchtwege versperrt sind. Doch der Troll kann mit Löchern um sich werfen, in die seine Verfolger versinken. Auch der Troll kann in einer Notlage durch ein solches Loch in eine neue Höhle entkommen. Das geht aber nur, wenn der Troll durch mehrmaliges Springen auf den Pilzen einen Zwerg herbeiruft, der ihm Zugang zu den Löchern verschafft. Ab und zu stehen auf jeder Plattform eine der sogenannten Flip-Pyramiden herum. Wenn man sie betritt, kann man auf die Decken- bzw. auf die Bodenplattform springen. Obst, welches irgendwo auf der Plattform herumliegt, kann aufgenommen werden und Punkte bringen. Vorrangiges Ziel ist aber immer, die Schlüsselkristalle aus jeder Kammer zu finden und aufzunehmen.

Die Aufgabe zu erfüllen, ist gar nicht mal so einfach, wenn man gesehen hat, wie unübersichtlich die Plattform ist. Am Anfang kann es auch passieren, daß man in dem Gewirr den eigenen Troll nicht wiederfindet. Aber auch sonst ist das Spiel recht schwer, wenn immer wieder die Wege verbaut sind.

Wie sieht es programmtechnisch mit Troll aus? Nun ja, ein Renner wird es bestimmt nicht werden, dafür ist die Grafik nicht gut genug. Alle Figuren sind etwas zu klein dargestellt, und die Farbauswahl war dazu etwas „ungelungen". Auch der Spielablauf ist nicht gerade sehr abwechslungsreich und unterhaltsam. Mich hat's jedenfalls nicht gerade vom Hokker gerissen, als ich das Spiel getestet habe. Eine Melodie trällert ebenfalls recht einfallslos aus dem Lautsprecher und fördert daher auch nicht die Motivation. Was soll's, so ein Spiel wird recht schnell in Vergessenheit geraten. *P. Braun*

Wertung	
Grafik	7
Sound	7
Spielablauf	8
Motivation	6
Preis/Leistung	6

Elite's Rundumschlag

Programm: Top Ten Collection, **System:** C-64, Schneider, Spectrum (alle Systeme Cass.+Disk.), **Preis:** ca. 30,– DM (Cass.), ca. 38,– DM (Disk.), **Hersteller:** Elite, **Muster von:** Elite.

Die mir vorliegende **TOP TEN COLLECTION** von **ELITE** könnte in nächster Zeit der Hit werden. Die Voraussetzungen sind günstig dafür. Bei TOP TEN COLLECTION handelt es sich, wie der Name schon sagt, um eine Spielesammlung mit, richtig geraten, 10 Spielen. Die Spiele sind zwar nicht mehr die allerneusten, aber dafür von sehr guter Qualität. Der Reihe nach stelle ich sie kurz vor.

1. **Saboteur.** Ein echter Klassiker, der durch gute Grafik, keinen Sound außer Schlaggeräuschen (Saboteure arbeiten ja im Stillen) und einen sehr guten Spielablauf voll begeistert. Worum geht's? Natürlich um Sabotage, die man als Spieler betreiben soll. Auch die Action kommt dabei nicht zu kurz. Insgesamt ein Hit!

2. **Saboteur 2.** Auch der Nachfolger von Saboteur kann voll begeistern. Diesmal kämpft aber ein weiblicher Saboteur. Die Aufgabe ist weitgehend die gleiche geblieben, doch die Räume haben sich geändert. Ansonsten hat sich nichts gegenüber dem Vorgänger geändert, was das Spiel schlechter machen könnte. Fazit: Genauso gut wie sein Vorgänger. Spannung garantiert!

3. **Sigma 7.** Ein Game mit 7 Leveln, dabei sind auf jedem Level drei verschiedene Spiele zu bearbeiten. Spielmotivation gut, Grafik und Sound okay. Kommentar Martina Strack ASM 2/87: „Das Spiel ist seinen Preis wert!"

4. **Critical Mass.** Mit Ihrem Raumgleiter fliegen Sie über die Planetenoberfläche und versuchen, in die feindliche Konversionsanlage einzudringen, bevor die kritische Masse erreicht ist. Gut gelungen ist dabei die 3D-Perspektive der Landschaft und des Raumschiffes, der Sound hält sich dezent zurück. Spaß macht es auf alle Fälle.

5. **Airwolf.** Airwolf ist eines der wenigen Spiele, bei der keine der drei getesteten Versionen (Spectrum, Commodore, Schneider) mit einer anderen

identisch ist. Besonders auffallend ist aber, daß alle drei Versionen von dersselben Firma kommen. Gleich im voraus: die Spectrum-Version ist grafisch sehr gut, aber unspielbar, zumindest verdammt schwer. Auch mit Poke ist sie kaum zu schaffen. Die Schneider-Version hängt mit der Grafik ein wenig nach, ist aber dafür spielbar. Die Commodore-Version besitzt gute Grafik und anständigen Sound.

6. **Deep Strike.** Hier liegt wieder mal ein richtig guter Kampfflugzeug-Simulator vor, der Sie gut sechzig Jahre in der Zeit zurückversetzt. Doppeldecker sind angesagt. Besonders erwähnenswert ist, daß bei der Schneider-Version für die Hintergrundlandschaft Fraktalgrafiken benutzt wurden. Auch bei den anderen Versionen ist die Grafik in Ordnung, beim Commodore tritt der Sound noch ein wenig hervor. Ansonsten ist der Spielspaß bei allen Versionen garantiert.

7. **Combat Lynx.** Diese Hubschrauber-Simulation erfordert eigentlich vier Hände, möchte man alle Bedienungselemente auf einmal unter Kontrolle haben. Natürlich gibt es auch eine ebenso schwierige Aufgabe, die Sie während des Spieles zu erledigen haben. Alles in allem ist Combat Lynx für die absoluten Freaks von komplizierten Simulationen eher geeignet als für die Freunde eines einfachen Ballerspieles. Trotz kleiner Mängel kann man Combat Lynx noch als gut bezeichnen.

8. **Turbo Esprit.** Was sich hier wie ein heißes Autorennen anhört, klingt ganz nach Miami Vice. Sie haben die Aufgabe, mit Ihrem schnellen Wagen einen Drogentransporter zu stoppen, bevor er die Stadt verläßt. Auf Fußgänger und Ampeln müssen Sie trotz Dringlichkeit Ihres Auftrages noch Rücksicht nehmen. Leider ist Turbo Esprit ein kleiner Ausrutscher auf der Sammlung und konnte mich wegen umständlicher Spielbarkeit weniger begeistern. Wem es trotzdem gefällt...

9. **Thanatos.** Hier dürfen Sie endlich einmal Drachen fliegen, aber einen echten, feuerspeienden. Mit diesem fliegen Sie über eine Landschaft hinweg zu mehreren Burgen fliegen und ein Zauberbuch finden. Die Grafik ist beim Commodore ausreichend, beim Schneider gut, der Sound ist bescheiden. Insgesamt ist das Spiel jedoch spielbar, wenn auch nicht überragend.

»Top Ten ist wirklich ein Glücksgriff, den man nicht alle Tage hat.«

10. **Bomb Jack 2.** Ehrlich gesagt, Bomb Jack 1 gefiel mir besser. Das Spiel ist jetzt wesentlich schwerer zu spielen als sein Vorgänger. Bomb Jack kann nämlich jetzt nicht mehr überall hinhüpfen, wo er will, sondern nur noch von Plattform zu Plattform. Die Grafik ist aber immer noch ganz anständig. Vielleicht gewöhnt sich der eine oder andere an das neue Spielprinzip.

Nach soviel Lob und Tadel ein Schlußurteil. TOP TEN COLLECTION ist zu diesem Preis wirklich ein Glücksgriff, den man nicht alle Tage hat. Insgesamt ist die Zusammenstellung der bekannten Programme sehr gut und ausgewogen. Schade, daß Weihnachten schon vorbei ist, denn die schicke Hochglanzverpackung würde sich sicher auch gut auf dem Gabentisch machen. Also, *ne tardez pas,* zögern Sie nicht, wie der Franzose sagt, und holen Sie sich die gute Spielesammlung, sie ist ihr Geld garantiert wert.

Peter Braun

ASM HIT

Grafik	**7-10**
Sound	**6-11**
Spielablauf	**8-11**
Motivation	**7-11**
Preis/Leistung	**11**

Training für Hirnakrobaten

Programm: Quadralien, **System:** Atari ST (gesehen), Amiga, IBM und Kompatible, **Preis:** ca. 60 DM (Amiga/ST), ca. 75 DM (PC), **Hersteller:** Logotron, England.

QUADRALIEN ist der Name eines brandneuen Produktes, das wir während unserer London-Tour durch verschiedene Softwarehäuser gleich als Demo-Version „abstauben" konnten. Der Veröffentlichungs-Termin ist für Juni 1988 vorgesehen, sagte Herbert Wright von **LOGOTRON**, der Firma, die das Meisterwerk auf den Markt bringen wird.

Gottseidank konnten wir Herbert sein einziges Demo, das ursprünglich für den Firmen-internen Gebrauch vorgesehen war, abschwatzen. Deshalb können wir Euch exklusiv einen Testbericht eines Games präsentieren, das wohl noch so manche Schlagzeilen machen wird.

Die Story ist zwar nicht gerade umwerfend originell, wohl aber das Gameplay. Man hat Dich nämlich mal wieder losgeschickt, einen Atomreaktor zu entseuchen, der sich in Erdumlaufbahn befindet und von Aliens infiltriert wurde. Das Atomkraftwerk ist ständig in Gefahr, überhitzt zu werden und zu explodieren. Insgesamt sechs Roboter stehen Dir zur Auswahl, mit denen Du in den unterschiedlichen Räumen der Atomanlage aufräumen mußt. Jeweils zwei sind für einen Raum auszuwählen, wobei insgesamt 6 Räume auf je drei Leveln zu bewältigen sind, bis man ins Herzstück des Kraftwerkes vordringen kann.

Die anzuwählenden Roboter haben alle unterschiedliche Eigenschaften, die in verschiedenen Räumen von jeweils größerem Nutzen sein können. So ist „Rambot" ein sehr schußkräftiger Roboter, der seinen Einsatz in Räumen, die mit Aliens bevölkert sind, finden sollte. In Raum 4 wäre er völlig nutzlos, denn hier sind alle Laser inaktiv, und man kann nur durch geschicktes Verschieben der im Kraftwerk herumliegenden Teile an die verseuchten Einheiten kommen, um diese dann zu absorbieren.

Wobei wir schon beim Thema wären: Die Radioaktivität muß vermindert werden, man hat darauf zu achten, daß der Reaktor noch Energie produziert und daß er nicht überhitzt wird. Außerdem kann ein zu großes Chaos der Einzelteile ein noch größeres im Gesamtreaktor verursachen. Dazu braucht man sehr viel Überlegung, um in den Labyrinthen der einzelnen Räume nicht die Orientierung zu verlieren.

Überall in den Räumen liegen verschiedene Sachen herum - entweder Teile des Kraftwerks, von denen einige magnetisch, andere antimagnetisch sind, oder es sind Hilfsmittel für die Robbis. Zum Teil sind sie einfach nur störend, versperren Wege und Eingänge, zum Teil sind bestimmte vorgegebene Wegrichtung absolut tödlich, da sie den Roboter in eine Falle locken, aus der er nicht mehr herauskommt.

Radioaktive Teile vernichtet man durch Absorbieren derselben. Von Zeit zu Zeit muß man dann zu den Terminals gehen, um den Roboter zu dekontaminieren, die Batterien wiederaufzuladen oder nachzusehen, welches „Teil" man denn nun gefunden hat (Bei der Menge der Features wird man zumindest am Anfang öfter nachschauen müssen). In manchen Räumen muß man sich zusätzlich der Aliens erwehren, und außerdem hat man immer die Kontrolle über den Reaktorkern zu behalten, denn wenn die Temperatur zu hoch steigt, müssen entsprechende „Kühlpakete" in Schächte geschubbst werden.

»... ein phantastisches Game, das den Spieler für Stunden an den Bildschirm fesselt.«

Wie man sieht, ist das Game sehr komplex. Bis alle Ebenen bewältigt sind, sitzt man schon einige Zeit vor dem ST. Jedesmal muß man neu überlegen, was passiert, wenn man eines der magnetischen Teile z.B. verschiebt, denn dieses kann mit anderen interagieren und anschließend Eingänge versperren usw. Da gibt es für die grauen Zellen eine ganze Menge zu tun. Einfach drauflosballern is also nich, obwohl sich der Laser von Zeit zu Zeit ganz nützlich macht.

Die Grafiken dieses, mehr strategisch orientierten Games sind ganz ausgezeichnet. Ist das Chaos im Reaktor zu hoch, läuft z.B. ein Störstreifen über das Spielfeld. Währenddessen kann keine Aktion durchgeführt werden, d.h. die Lage spitzt sich zu. Außerdem begeistert das Game durch Dinge wie anwählbare Level (die Codes werden nach einer bestimmten erreichten Punktzahl bekanntgegeben - aber es wird nichts verraten...), Sprachausgabe und gutes Handeling.

Gesteuert wird mit Joystick, Maus und Tastatur. Das hört sich sehr viel an, man gewöhnt sich aber recht schnell an diese Komplexität.

Einzig der Sound ist auf die Dauer etwas nervig. Es piept und wimmert eben ein wenig zuviel. Das liegt aber wohl daran, daß der Sound noch nicht fertig ist und möglicherweise in der Endversion ganz anders aussehen wird. Die Sprachausgabe dagegen ist absolut in Ordnung.

Da dieses Demo schon fast alles enthält, was die „Endversion" auch haben wird, habe ich mich schon einige Stunden mit QUADRALIEN vergnügt. Es ist einfach ein ganz phantastisches Game, das den Spieler an den Bildschirm fesselt. In Sachen QUADRALIEN ist mit Sicherheit noch nicht das letzte Wort gesprochen, aber der erste, doch recht intensive Eindruck läßt mich zu folgendem Fazit kommen: QUADRALIEN wird für alle ST-Besitzer, die ein Game suchen, bei dem man nicht nur die Reflexe sondern eher noch das Hirn strapaziert, ein absolutes Muß! Wenn die Endversion so ausfällt, wie es der „Status Quo" erwarten läßt, dann wird das Game ein absoluter Hit.

Martina Strack

Grafik	**9**
Sound	**noch nicht fertig**
Spielablauf	**12**
Motivation	**11**
Preis/Leistung	**11**

ASM HIT

FEED back

Briefe an die Redaktion

„Bezugsquelle"

Spiel: Les Ripoux von Firma Cobra Soft in Ihrem Heft Aktueller Softwaremarkt Ausgabe Nr. 1/Januar 1988 auf Seite 86/87. Bitte teilen Sie mir mit, wo ich dieses Spiel erwerben kann!

Sascha Vielhauer, Bad Schwartau

(Anm. d. Red.: Sollte keiner der bekannten Softwarehändler dieses Game vorrätig haben, rufen Sie bei Infogrames, Frankreich, an. Sie werden das Game dort sicherlich direkt bestellen können. Telefon von Deutschland aus: 0033/78 03 18 46)

„Klasse Sega"

Ich möchte Ihnen hiermit meine Glückwünsche zu der Idee, auch Video-Spiele zu testen, übermitteln. Vor einem Monat spielte ich mein erstes Sega-Spiel bei einem Freund. Seitdem habe ich keinen Joystick mehr angerührt, bis auch ich einen Sega hatte, dessen Spiele wirklich zehnmal so gut sind wie die des C-64. In der Hoffnung, daß Sie weiter so machen

Frupp

„Tests zu lang"

Wir haben einige wichtige Anliegen an Euch, die wir Euch dringend mitteilen wollen: 1. Das Poster (Cover) aus Heft 3/88 müßt Ihr unbedingt als Poster bringen, denn als Cross-Fan würde ich damit gerne meine Zimmerwand schmücken. 2. Ihr solltet öfter was aus der Crackerszene berichten, denn es wäre für viele Leser sicher interessant zu wissen, was sich in Deutschlands Software-Untergrund tut. 3. Daß Ihr im Kleinanzeigenteil keine PLK-Nummern mehr angebt, ist traurig, aber wenn Ihr damit Schwierigkeiten bekommt, solltet Ihr es bleiben lassen. 4. Ansonsten ist Eure Zeitung spitze, bis auf manche Tests, die einfach zu lang ausfallen (Mini-Putt 2/88).

Scrutchman und Skydiver from the Fantastic Solution, Waging

„Preis/Leistung und Cracken"

Herzlichen Glückwunsch zu der Cracker-Story. Endlich mal was anderes als nur Programme, Programme, Programme. Der Artikel war gut geschrieben und vom Thema her höchst interessant, denn jeder User kommt wohl irgendwann auf den Trichter, daß gecrackte Software einfach billiger ist. Das ist auch gleichzeitig eine Kritik an Euren Preis/Leistungsverhältnisbeurteilungen, die meist lauten: „... Preis ist für das Spiel angemessen:" Ein Fullpricegame kriegt man heute erst ab 30,- DM (und bis zu 100,- DM). Meistens kostet ein C-64er Game auf Disk um die 40,- DM. Wer soll das bezahlen? Eure Beurteilungen in allen Ehren, aber die meisten Spiele werden doch spätestens nach 2 Wochen langweilig, da heißt es, neue besorgen. Die meisten User dürften, altersbedingt, noch kein eigenes Einkommen haben. Da liegt der Kauf von gecrackter Software nahe. Den Softwarehäusern sei gesagt: Preise deftig runter, dann verkauft Ihr auch mehr (ca. 50% müßten die Preise runter). Doch zurück zu den Crackern. Cracken ist für mich eine Art Subkultur. Cracker haben ihre Nische in der Gesellschaft gefunden und empfinden bei ihrem Cracken sicherlich Spaß und sowas wie ein Outlaw-Gefühl. Cracken ist nicht kriminell (kriminell sind allenfalls die Softwarepreise). Immer nur alles schön ordentlich und legal machen, das macht keinen Spaß. Natürlich nur meine Meinung....

Deckard, Münster

„Bezugsquellen im Ausland"

(Da uns eine Vielzahl von Anfragen bezüglich des „Software-Marktes" in Österreich und der Schweiz erreichten, in denen uni sono geklagt wurde, möchten wir stellvertretend für unsere Freunde der Nachbarländer zwei Zuschriften in gekürzter Form publizieren - die ASM-Redaktion)

...In Wien gibt es eine Software-Distribution, die den Namen nicht verdient! Was dabei (...) an Werbung gemacht wird, kann überhaupt nicht den Realitäten entsprechen. Die haben nichts. So muß ich mir entweder alte Schinken kaufen, wie (...) oder in Deutschland bestellen. Manchmal auch in England direkt, da ist es sowieso am billigsten...- Doch der Zoll verteuert meine Spiele noch obendrauf. Warum dürfen solche Firmen wie (...) große Werbung machen (auch in der Bundesrepublik mit anderen zusammen), wenn die nix am Lager haben? Wir sind eigentlich ganz schön besch... dran....

W. Hradek, Wien

...Eure No Budget-Ecke, Ihr wißt schon, die Public Domains, ist super...In der Schweiz kenne ich leider keine Adressen, wo man die Public-Sachen bekommen kann...So komme ich zu dem Schluß, doch nur Hinterland zu sein...

Hajo Bürger, Winterthur

(Anm. d. Red.: Lieber „W.", wir werden versuchen, uns in der „Österreichfrage" kundig zu machen. Falls Du recht haben solltest, so meinen auch wir, daß der potentielle Kunde irregeführt, wenn nicht gar „besch..." wird, wie Du es formuliert hast. Da uns aber bislang keine echten „Beweise" vorliegen, möchten wir Euch aus der Alpen-Republik bitten, uns „Belastungsmaterial" zukommen zu lassen. Ferner wär's auch schön, wenn Ihr uns desweiteren auch ein paar Adressen von österreichischen Vertrieben, Händlern und auch Public-Domain-Anbietern nennen würdet! Dem Hajo aus Winterthur kann unserer Ansicht nach auch geholfen werden, wenn sich ASM-Leser aus der Schweiz mal melden und einige nützliche Adressen bezüglich Public Domain an unsere Redaktion senden. Wir werden dann im „Feedback"/„No Budget" Euch über die Resultate unterrichten. Also, meldet Euch!)

„Reaktionär und antisowjetisch"

In Ihrer Dezember-Ausgabe brachten Sie einen Artikel über das Spiel „Jagd auf Roter Oktober". Nach Ihrer Beschreibung handelt es sich bei diesem „Spiel" um den Versuch eines sowjetischen U-Bootes, in die USA zu fliehen. Dieses Spiel ist im höchsten Maße reaktionär, propagandistisch, volksverhetzend und antisowjetisch. Dieses „Spiel" verrät die aggressive imperialistische Grundhaltung des Herstellers und seiner imperialistischen Knechte. Trotz Ihrer löblichen negativen Einstellung gegenüber Kriegsspielen wird dieses kriegshetzerische Machwerk als „ASM-Hit" ausgezeichnet. Ich bin von Ihrem Magazin enttäuscht und werde mir das nächstemal besser überlegen, ob ich dafür Geld ausgeben werde.

Jürgen Ullrich, Rastatt

REAKTIONEN

Liebe Leser,

das FEEDBACK präsentiert sich in neuem Gewand. Das gilt jedoch nur für die erste Seite, der Inhalt ist immer noch gemischt. Besondere Schwerpunkte liegen bei den Leser-Bewertungen von Programmen und natürlich bei Kritiken zur ASM. Wir wünschen viel Spaß beim Lesen und schreiben hier noch mal die Adresse auf, an die alle, die etwas zu sagen haben, ihre Leserbriefe richten können.

Hier ist sie:

TRONIC-VERLAG
ASM-Redaktion
Kennwort „FEEDBACK"
Postfach 870
3440 Eschwege

BUNDES TEST STELLE MIT
ZEITUNGSAUFBAUSCHULE

ZWISCHENZEUGNIS

ASM AKTUELLER SOFTWARE MARKT

geboren am 01. 04. 1986 , hat im Jahr 1986/1987 die Anerkennungszeit gut bestanden.

Leistungen in Pflichtfaechern

Ausdruck / Sprache	gut
Vielseitigkeit	sehr gut
Preis / Leistung	gut
Atmosphaere	sehr gut
Handhabung	sehr gut
Informationswert	sehr gut
Effekt	gut
Eindruck	gut

Zuverlaessigkeit: sehr gut, da sie sich stets um gute Leistungen bemueht hat.

Verhalten: sehr lobenswert gegenueber anderen Fachzeitschriften ihrer Art.

Die ASM hat an 0 Herausgabetagen gefehlt, hiervon an 0 , ohne hinreichende Entschuldigung.

Hoechstadt / Aisch, 20. 02. 1988

Dauerleser/in: [Unterschrift] Dauerkaufer/in: [Unterschrift]

Notenstufen: 1= sehr gut, 2= gut, 3= befriedigend, 4= ausreichend, 5= mangelhaft, 6= ungenuegend.

„Modul-Wunsch"

Ich lese erst seit kurzem die ASM, aber ich muß Euch ein großes Lob sagen: Die Tests sind ausführlich und wirklichkeitstreu geschildert. Ihr bringt immer gute Tips und Tricks zu Spielen, Adventures und Sonstigem. Nun, genug des Lobes, zu meinem Problem: Ich bin seit Weihnachten stolzer Besitzer eines Druckers, einem Seikosha GP-500 VC. Jetzt möchte ich für meinen 64'er ein Modul kaufen. Bei der Auswahl habe ich große Probleme. So dachte ich mir, Ihr könnt mir helfen, da ich hohe Ansprüche an ein Modul stelle. Mein größter Wunsch ist, ein Modul zu besitzen, welches Hardcopys der verschiedensten Bilder für meinen Drucker macht; möglichst auf Knopfdruck oder Anklicken der Menüpunkte mit dem Joystick. Dieses Modul sollte ebenfalls einen Freezer sowie einen Spiele-Trainer enthalten. Nicht unbedingt nötig, aber erwünscht wäre ein Monitor. Ich duchstöbere die verschiedensten Software-Zeitschriften, finde aber selten etwas Passendes. Da Ihr verschiedenste Hardware testet, möchte ich fragen, ob Ihr mir einige Vorschläge zu Modulen machen könnt? Natürlich könnt Ihr meinen Brief auch abdrucken...

Ralf Eulert, Dunningen

(Anm. d. Red.: Wir können das Dolphin-Dos empfehlen, das zwar eigentlich ein Floppy-Speeder ist, das aber auch einen Monitor und eine Hardcopy-Funktion enthält. Freezer und Spiele-Trainer sind nicht enthalten. Freezer gibt's ne ganze Menge, die gut sind. Hier ist auf jeden Fall auch das Freeze Frame zu empfehlen (auch andere, z.B. Freeze Machine.)

„Voraussetzungen"

Ich habe mir Eure Zeitschrift nun schon (erst) das dritte Mal gekauft und muß sagen, Ihr habt Eure Sache gut im Griff. Als Atari-ST-Besitzer freue ich mich natürlich ganz besonders, daß Ihr in letzter Zeit verstärkt auf die Software dieses Systems eingeht. Aber um die richtige Software für mein System zu finden, brauche ich Angaben über die erforderliche Mindesthardware (s/w & Farbe; ROM-TOS; Blitter-TOS; ...), damit, wenn ich mir ein Programm kaufe, dieses auch einwandfrei läuft. Leider fehlt dies in Euren Tests. Wenn Ihr also Eure Zeitung noch besser machen wollt, als sie ohnehin schon ist, dann ist es sicherlich ein guter Tip, Eure Berichte um diese Angaben zu erweitern. Da sich meiner Meinung nach noch andere ST-Besitzer hierfür interessieren, würde ich mich freuen, wenn Ihr diesen Brief abdruckt.

Matthias Koch, Lage

(Anm. d. Red.: Du hast recht! Diese Informationen sind für Atari-ST-Besitzer ebenso wichtig, wie die für Amiga-Besitzer, mit welcher Hardware welches Programm läuft. Deswegen werden wir's mitaufnehmen (P.S. Nur, bitte nicht gleich meckern, wenn wir die Angaben mal in der Hektik vergessen sollten).)

„Auf dem XL zu einfach"

Erst möchte ich mal ein Lob an Euch aussprechen. Eure Tests sind fast immer gut. Bis auf einen, der sich auf das Spiel „The Living Daylights" bezieht. Da ich Besitzer eines Atari 800 XL's bin und deswegen mit Software nicht gerade verwöhnt werde, bestellte ich mir nach reichlichem Überlegen das Game. Nach der Bewertung von Euch (die schon vor einigen Monaten rauskam), konnte ja nichts schiefgehen. Also, nach einigen Tagen kam das Spiel an, voller Gier stürzte ich mich auf das Game und bemerkte zu meinem Erschrecken, daß ich das Spiel am selben Tag durchschaffte. Vielleicht ist das ja nur beim Atari so, deshalb möchte ich mich nicht bei Euch beschweren (Ihr habt ja vielleicht nur die Commodore-Version getestet). Meine Bewertung lautet so:

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf (nur Rumspringen)	**5**
Motivation	**2**
Preis/Leistung	**2**

Ich bitte Euch, daß Ihr diesen Brief abdruckt, damit ich anderen Atari-Usern von diesem Spiel abraten kann.

Glen Mulligan, Bünde 1

„Cracker"

Ich glaube, es wird nun endlich Zeit, daß sich auch Cracker zum Thema „Raubkopieren" äußern. Daß Crakker nicht wegen dem Geld, das man verdienen kann, Programme crakken, kann ich eigentlich nur unterstreichen. Uns und den meisten anderen Crackern geht es nur um die Herausforderung, ein Spiel crakken zu können und damit besser als die Softwarefirmen mit Ihrem Kopierschutz zu sein. Unsere Cracks tauschen wir mit anderen Crackern aus aller Welt. Selten verkaufen wir auch, aber das nur, wenn z. B. jemand unbedingt kaufen möchte, weil er immer die neuste Soft haben möchte. Ab und zu gelangen unsere Cracks zu denen, die sie für einen Betrag verkaufen, bei dem sie nebenbei noch kräftig absahnen (Ich habe schon Preise von 5,- pro Game gesehen, und wir geben die Games (bei Verkäufen) für weniger als die Hälfte ab). Noch etwas, was viele vergessen: Ich behaupte, ohne Cacker würden die Einnahmen der Softwarefirmen drastisch sinken. Wie komme ich zu dieser Behauptung? Das ist ganz einfach zu verstehen: Wir bekommen von unseren Original-Supplier im Monat Originale zugesandt, die insgesamt mehr als 500 Schweizerfranken kosten. Rechnet das mal 12! Das macht satte 6000 sfr. pro Jahr. Und das ist nur auf unsere Gruppe bezogen. Wenn man bedenkt, daß wir nicht die einzigen Cracker auf dieser Welt sind, dann gibt das Riesensummen. Natürlich kommen auf 1 gecracktes Programm vielleicht 10 Raubkopien. Doch vielleicht glauben die Softwarefirmen, ohne Cracker könnten sie nach Adam Riese 10 + 1 Programme verkaufen. Doch ich glaube, sie würden sicher keins oder nur 1 Programm verkaufen. Ich hoffe jetzt, daß einigen klargeworden ist, daß Cracker keine Raubtiere oder ähnliches sind. Zuallerletzt noch eine kleine, aber wahre Geschichte: Als wir Anfang des Jahres das Original von To be on Top (von Rainbow Arts) bekamen, haben wir lange überlegt, ob wir dieses einmalige Supergame wirklich cracken sollen, denn wir sahen, was für eine Arbeit dahintersteckt. Wir haben es zwar schweren Herzens getan, doch nun hat jeder unserer Gruppe ein To be on Top Original gekauft!

Fj of RCS 2100/HCC, Switzerland

(Anm. d. Red.: Nach diesem Beitrag, der die Meinung der o.g. Cracker-Gruppe widergibt, bleibt uns noch eines zu tun übrig, nämlich zu erwähnen, daß die Weitergabe von Kopien natürlich strafbar ist - auch wenn diese nicht, oder nur zu einem geringen Preis, weiterverkauft werden.)

„Titelseiten"

Als Leser vieler Computer-Fachzeitschriften möchten wir Sie auf einen Punkt aufmerksam machen, der dafür verantwortlich ist, daß die ASM unter dem breiten Angebot von Computer-Zeitschriften als gewöhnlich und niveaulos erscheint. Gemeint ist die Titelseite, die sich von anderen Zeitschriften nur vom Namen her unterscheidet. Überschriften wie „Wahnsinn" oder „Dieses Spiel treibt Schamröte in's Gesicht" sind nicht sehr anspruchsvoll und erwecken den Eindruck, Ihr Redakteur sei noch nicht ganz volljährig. Wir wollen Ihnen auch nicht unterstellen, durch solche Überschriften Kunden zum Kauf Ihres Blättchens anregen zu wollen, wohl aber, den Inhalt Ihrer ASM besser darstellen zu wollen, als er in Wirklichkeit ist. (Über Titelbilder, auf denen Ritter auf fliegenden Pferden um einen übergroßen Drachen segeln, wollen wir uns erst gar nicht äußern.) Allein von der Titelseite her könnte man schon mit Recht sagen: „Dahinter steckt immer ein dummer Kopf." Wir bedanken uns für Ihre Aufmerksamkeit und bitten Sie, Ihr ungeschicktes Entwerfen von Titelseiten zu verbessern.

Thorsten Dombrowski, Christian Böhm, Bad Homburg

„Stereoanlage am Computer"

Ich habe in Ihrer Zeitschrift (ASM) Ausgabe Nr. 12/87 den Test über das Modul „Pro Sound Desinger" gelesen. Da ich die Kontaktadresse nicht in Ihrem „GAME OVER" gefunden habe, möchte ich Sie auf diesem Wege bitten, ob Sie mir die Adresse vermitteln könnten, wo ich dieses Modul beziehen kann. Ober könnte ich das auch über Ihren Verlag erledigen? Noch eine Frage? Was für Hardwareerweiterungen

wären erforderlich, um meine Stereoanlage an meinen Computer anzuschließen. Und wie teuer wäre dies? Ich hoffe, Sie können mir Info darüber senden. Schon mal vielen Dank für Ihre Hilfe und noch alles Gute weiterhin für Ihre Zeitschrift.

Michael Fischer, Westerheim

(Anm. d. Red.: Wegen des „Pro Sound Designer" fragen Sie bitte bei Profisoft nach (Adresse Nr. 14 auf der Generalkarte). Bezüglich der Hardware-Erweiterungen fragen Sie bitte im einschlägigen Fachhandel nach, da diese je nach Art (mono oder stereo) unterschiedlich ist, bzw. auch unterschiedlich teuer.)

„Ordnung"

Wir empfinden Eure Zeitschrift als die objektivste, die es auf dem deutschen Markt gibt. Sie ist nicht nur aktuell, sondern auch witzig und besitzt sehr gute Titelbilder und Poster. Wir hoffen, daß dieses beibehalten wird. Trotzdem haben wir ein paar Fragen und Vorschläge:

Marschmellow hat vor ein paar Monaten einen Plan mit Tips zu „Master of Magic" zu Euch geschickt. Da sie nicht veröffentlicht wurden, die Frage, was Ihr damit gemacht habt. Dann möchten wir vorschlagen, eine gewisse Ordnung in die ASM zu bringen (1. Action Games, 2. Adventures, 3. Geschicklichkeitsspiele, 5. SECRET Service, 6. Kleinanzeigen, Leserbriefe etc.). Ferner wäre es gut, Interviews mit Martin Galway, Chris Hülsbeck zu machen. Der wirklich letzte Kritikpunkt Eurer Zeitschrift wären die Konvertierungen. Hier müßte unserer Meinung nach eine Ordnung nach Computertypen erfolgen. Und nun zu den Programmierern auf dem Amiga, den wir selbst besitzen: Bitte verwendet den sehr großen Speicher nicht für einen zwar zugegebenermaßen guten Vorspann, sondern lieber für ein gutes Spiel!

Dead End und Marschmellow

(Anm. d. Red.: Pläne, die bei uns ankommen und nicht veröffentlicht werden, bleiben entweder als „stille Reserve" liegen oder werden ad acta gelegt. Zu dem Punkt Ordnung: Wir haben die ASM in Action Games, Sport-Kaleidoskop, Feedback usw. unterteilt. Eine derartige Ordnung ist also vorhanden, nur sind für die einzelnen Rubriken meist keine festen Seitenzahlen vorgesehen, so daß wir in der einen Ausgabe auch mehr z.B. Adventures vorstellen können, wenn soviele auf unserem Redaktionstisch landen, als in einer anderen, wo wir z.B. mehr Sport- oder Stragiespiele drinhaben. Es gibt aber auch Rubriken, die immer auf derselben Seite anfangen, wie z.B. das Feedback auf Seite 19.)

„Flight Simulator 2"

Testbericht des Produkts Flight Simulator II von Sublogic: Begeistert halte ich die schwarze Karton-Verpackung mit der Aufschrift Flight Simulator II in der Hand, in der Hoffnung, einen realistischen und technisch perfekten Flugsimulator zu besitzen. Das Handbuch, mit sage und schreibe 132 Seiten, läßt mein Simulatoren-Liebhaber-Herz im ersten Moment höher schlagen. Doch als ich es näher betrachte, fällt mir auf, daß ich gute Englischkenntnisse aufweisen muß: Das Handbuch ist wie erwartet in englischer Sprache gehalten. In diesem wird auf die technischen Details des Simulators genau so gut eingegangen wie auf die navigatorischen und technischen Möglichkeiten des Fliegens. Nach einer kurzen Ladezeit sehe ich auf dem Screen das Instrumentenbrett im unteren Bereich und eine schnell bewegte 3D-Landschaft im oberen. Im voraus möchte ich sagen, daß ich niemals auf alles eingehen kann, sonst müßte ich das halbe Feedback für mich beschlagnahmen. Das Tolle an diesem Programm ist, daß man die Sreen-Einteilung individuell mit einem Fenstermenü selbst festlegen kann. In der ersten Zeile ist die Menüleiste, die mit der Maus abgefragt werden kann. Hier findet man das Fenster INFO. -Damit ist es möglich, sich Informationen über die beiden verfügbaren Flugzeuge, eine Cessna oder einen Learjet, einzuholen. Der nächste Leistenbefehl heißt FILE. -Hier kann man das Auswählen der Flugzeuge steuern oder z. B. das Auswählen des World War II Games. Beim Abruf des nächsten Befehls mit Namen VIEW, erscheint ein Fenster, in dem man die verschiedenen Beobachtungspunkte des Flugzeuges auswählen kann. Man kann das Flugzeug während des Fluges von oben, unten, rechts, links, vom Tower und von einem auswählbaren Bodenpunkt aus anschauen. Als nächstes taucht das Wort SIM auf der Menüleiste auf. Hier kann der Simulationsmodus eingestellt werden. Z. B. ist hier die Soundlautstärke und u. a. noch die Empfindlichkeit der Maus einstellbar. Jetzt folgt NAV. -Dies steht für Navigation. Hier können Befehle der Navigation wie z.B. Autopilot abgewickelt werden. Das letzte Pull-Down-Menü heißt SITUATION. -Wer möchte nicht mal die letzten 75 sec. des Fluges, der Landung oder gar des Absturzes in einer Wiederholung in Ruhe anschauen? Das ist mit dem Befehl Situation Replay möglich. Nun werdet Ihr Euch fragen, wie es mit der Realität des Fliegens aussieht. Die Steuerung mittels Maus und Joystick ist gut geregelt. Da mein Bruder Motorsegler-Pilot ist, habe ich ihn das Programm begutachten lassen: „Ein Pilot wird am Anfang Schwierigkeiten haben, mit dem F.S. II wirklichkeitsgetreue Flüge durchzuführen, da die Reaktion des Flugzeuges auf eine Bewegung des Steuerknüppels nicht mit denen eines richtigen Flugzeuges zu vergleichen ist. Problem dabei ist, daß bei Rückführung des Knüppels auf Neutralstellung das betreffende Steuerruder in der ausgeschlagenen Stellung verbleibt und erst mit einem Joystickausschlag in die Gegenrichtung zurückgeführt werden muß. Faszinierend aber ist, daß man alle funknavigatorischen Möglichkeiten besitzt, die im richtigen Flugzeug ein Vermögen kosten." Ich kann es Euch für den Preis von ca. 130,- DM nur empfehlen. Grafik 10/ Handhabung: 9/ Strategie: 12/ Spielwert: 11/ Realitätsnähe: 10/ Preis/Leistung: 10; ein von mir gekrönter ASM (cool ronny)-Hit!!! Get it!

Ronald Wild (Cool Ronny), Ulm

```
Betrifft:Testbericht zu Winter-Olympiade '88
         in ASM 3/88.

         Hallo Fraeks !!!!!!!!
In der Asm 3/88 las der interessierte Spielefan den
Testbericht zu dem Sportspiel Winter-Olympiade '88.
Aufgrumd der guten Grafiken der Bilder,die im Bericht
gezeigt wurden,legte ich mir das Spiel zu.Was mir
aber dann für den horenden Preis von gut 65 Märkern geboten wurde ,
übertraf die Grenze des Unglaublichen.Wurde im Test noch
behauptet,daß der einzige Schwachpunkt das fehlende Auswahlmenü sei,
wurde ich nach dem ersten Einladen des Spiels eines Besseren
belehrt.Vom Spielerischen her ist das Game einen Sch...Dreck wert.
Von Spaß oder Spannung konnte desweitern überhaupt keine Rede sein.
Ebenso verhält es sich mit der Motivation.Vielleicht hat Bendik
Muhs,der verantwortliche Redakteur sich auf die Motivation bezogen,
die auftritt,wenn man das Spiel in die Ecke pfeffert(ein gelinder
Ausdruck)Die einzigen Noten,die gerechtfertigt sind,sindGrafik und
Realitätsnähe.Von der Handhabung her ist das Spiel auch ganz O.K.
(abgesehen von der Steuerung des Biathlon-Wettbewerbs).So ist
es mir,um ein Resumee zu ziehen,unverständlich,mit welcher Begeis-
terung Herr Muhs das Spiel beschreibt(...in jeder Hinsicht ein
überdurchschnittliches Sportprogramm...).Hätte er das Spiel ein
wenig objektiver betrachtet,wäre ich,und sicherlich viele andre
auch,vor einer Katastrophe bewahrt worden.


Hier nun meine Bewertung:
                              Grafik:...........9-10
                              Sound..............4
                              Realitätsnähe.......9
                              Spaß/Spannung.......2
                              Motivation..........1
                              Handhabung..........8
                              Preis/Leistung......3

                 mit freundlichen Grüßen:
                        HASI-SOFT
```

The

BOMBERS

Liebe ASM-Redaktion!
Nachdem ich mit einem Aufseufzer feststellen konnte,dass ihr die Kino-Hitparade endlich aus der ansonsten wirklichen phantastischen ASM 'rausschmeissen wollt (so ein Stuss! Als Redakteur koennte man sich doch wirklich etwas besseres als Lueckenfueller aussuchen!),bleibt nur noch ein kleiner "Schoenheitsfehler" an Eurer Zeitung,den man bemaengeln koennte: Die sogennante "Schachecke".Immer,wenn ich auf diese Seiten komme,kommt mir (milde gesagt) die kalte Wut.Sowas faende vielleicht in einer Schachzeitung Verwendung,hat aber in einer Computerzeitung nichts zu suchen.Klar,im weitesten Sinn sind die Kaesten auch Compis,aber dann koenntet ihr ja auch Taschenrechnertests bringen.Also bitte,benuetzt den Platz lieber fuer eine Ausweitung des Secret Service,aber nicht zu so einem Quatsch.
Ansonsten kann man euch wirklich nur loben. Allein die geile Platzaufteilung und die grafische Gestaltung koennten eure Konkurrenzredakteure in den Wahnsinn treiben.
Bleibt weiter so,und vor Allem erhaltet euch euren lockeren Stil!

Servus pauperarum

P.S.:Gruesse an Otti! Shoot 'em up!

Achtung!
An alle Leviathan-Gewinner!

Alle diejenigen, die ihren Gewinn immer noch nicht haben: Wendet Euch bitte direkt an: English Software, Philip Morris, 29 Willow Park, Fallowfield, Manchester M14 6 x T. Kennwort: „Leviathan-Winner". Computersystem nicht vergessen!

Doch nun zu den nicht so erfreulichen Sachen:

1.) Ihr zeigt ja oft Screen-Shots von den getesten Games.Leider druckt ihr nicht immer darunter, von welcher Version der Screen-Shot ist ! Oft vertut man sich da und denkt das könnte ja das Bild von meinem System sein. All zu oft bemerkt man jedoch,dann wenn man sich das soeben gekaufte Game einlädt,das die Grafik ganz anders ist wie in der ASM gesehn!!! Also langer Rede kurzer Sinn,setzt doch demnächst den Systemnamen unter die Shots!

2.) Die Comics von Donald Bug könntet ihr ruhig weglassen,denn wer über solche Witze lachen kann ist ein bischen.....! Ebenso verschwenden die "Please to meet you" Seiten und das "Horrorskop" lohnenswerteren Software-Test-Platz !!!

3.) Ihr habt noch immer keine KOPFNUSS von dem geilen Grafik-Adventure "HELLOWOON"gebracht!

So nun genug meckereien ! Ich hoffe Ihr nehmt euch ein bisschen meiner Beschwerden an !

Eine Frage noch,kann man die tollen Poster von M.A.Bromley auch als Kalender bekommen oder als Buch ?

Ich hoffe ihr Veröffentlicht diesen Brief!

Bis zum nächsten Mal !

mit freundlichen Grüßen

HOSE

(Anm. d. Red.: Zu 1. Wir bemühen uns, das noch mehr zu machen, ansonsten sind die Screens vom getesteten System.
Die Idee mit dem Kalender ist gut! Mal sehen ...)

„Abgekupfert?"

Das übliche Lob an Euch lasse ich weg. Ihr wißt ja, daß Ihr spitze seid. Mein Problem ist aber, daß es darum geht, daß RAINBOW ARTS klaut. Ihr müßt nur mal in den Programmen „In 80 Tagen um die Welt" und „Giana Sisters" gucken. „In 80 Tagen um die Welt" ist in einem Level das Männchen von „Antiriad" (!!!!), nur in anderen Farben. In Giana Sisters haben die Jungs den Hummer und die Pipeline-Spinne aus TASKSETs „Superpipeline" geklaut. Ist das etwa erlaubt? Ich finde das gar nicht gut, aber man sieht das ja auch schon, wenn man nur mal manche echt gute Sprites mit den restlichen Sprite-Grafiken eines Programmes vergleicht. Z.B. in „In 80...." muß man sich nur mal die Spielmännchen und dann diesen grauen Krieger angucken. Ist das etwa außer mir noch keinem aufgefallen? Ich möchte mal wissen, wie RAINBOW ARTS das erklären will!

Big Mc

„Stellungnahmen"

Ein dickes Lob an Euch, Ihr habt Euch sehr verbessert, z. B. das Poster von Asterix im Morgenland. Zu dem Leserbrief von ROGER ROESCH aus Hanau: Der 64er wird noch lange nicht ausdienen, denn er ist der meistverkaufte Computer der Welt. Die Softwarefirmen werden noch sehr lange Programme jeder Art für ihn herstellen. Zu Thomas Grossmann aus Süderlügum: Für den C-16/+4 gibt es nun mal nicht viel Software (vor allem nicht auf Disk). Zu Stefan Grabe aus Breitenberg: Zu dem Punkt 1b. Soll die ASM ein Extrakapitel für Werbung machen (ha, ha, ha). Wer würde sich 20 oder mehr Seiten Werbung angucken?! Zu Peter S. Mainhardt aus sowieso: Die ASM hat schon so viel Kritik abgedruckt, daß man daraus ein Buch machen kann. Schauen wir uns z. B. Ihren Brief an, Sie ziehen ja gar nicht über die ASM her, und Sie äußern sich nicht dazu (neeeeiiiin, bloß nicht). Macht weiter so wie bisher, dann bleibt Ihr auch super, und laßt Euch nicht von Schlaumeiern wie Peter S. Mainhardt und TGS, Kempten reinreden.
P.S.: Dies ist mein zweiter Anlauf. Bitte druckt diesen Brief ab. Bis bald.

The KPR Syndicate Inc.

„C-64 ausgedient?"

Wir sind Leser Ihrer Zeitschrift seit Erscheinen der ersten Ausgabe und sind bis heute wirklich sehr zufrieden mit Eurer Zeitschrift. Aber das werdet Ihr ja bestimmt schon selbst wissen, deswegen wollen wir auch gleich zum eigentlichen Thema von heute kommen. Wir haben die Lesermeinung von Heft 3/88 Roger Roesch gelesen und sind nicht der Meinung, daß der 64er ausgedient hat!!!
Wenn er der Meinung ist, der Amiga sei eine bessere Maschine als der 64er, ist das seine ganz persönliche Meinung. Tatsache ist doch, daß es für den 64er weltweit die meiste Software gibt und er in den meisten Haushalten steht.
Gut, es gibt mittlerweile auch genügend Software für den Amiga, aber wir glauben, wer seinen 64er liebt, wird ihn wohl nicht gegen den Amiga tauschen wollen, zumal die Disk-Preise enorm hoch sind. Und wer weiß, vielleicht gibt es in ein oder zwei Jahren eine brandneue Ausgabe einer Commodore-Version, und wir glauben, auch dann wird der 64er sich noch über Wasser halten können. Ob das allerdings dem Amiga gelingen wird, ist dahinzustellen!!! Und diese Meinung vertreten nicht nur wir, sondern auch zahlreiche Freunde von uns.
Als Zweitgerät mag der Amiga ja noch zu akzeptieren sein, aber für uns und sicherlich auch für Tausende von anderen 64er-Fans wird diese Maschine das einzig Wahre bleiben. Das sollte nun kein Loblied auf den 64er werden, aber Tatsachen müssen mal ausgesprochen werden.
Jeder hat natürlich seine eigene Meinung, die er äußern soll, nur man sollte nicht so überheblich sein und den Amiga in den Himmel heben! Auch andere Rechner sind spitze, damit meinen wir nicht nur den 64er. Und viele Freaks werden ihrem alten 64er nachtrauern, so wie wir es schon erlebt haben!
So, das war es auch schon für heute, aber das mußte einfach mal raus. Wir würden uns freuen, wenn Ihr unseren Brief veröffentlicht oder Auszüge daraus bringt, damit der Herr Roesch davon Kenntnis erhält.

BCS Crew, Berlin

„Bubble Bobble"

Der Grund meines Schreibens betrifft das Spiel BUBBLE BOBBLE, welches ich eben entnervt und frustriert aus dem Rechner (wie immer C-64) geschmissen habe. Genauer gesagt: das „Hi-Tech"-Level 72, in dem man immer landet, falls nicht in seltenen Fällen ein Schirm für einen Levelsprung auftaucht. Frustriert deshalb, weil man überhaupt keine Chance hat, hier wieder lebend herauszukommen. Falls Ihr es nicht kennen solltet: am Startplatz kann man nur nach oben springen, links und rechts sind Mauern (einige Feinde kann man durch die Mauer wegpusten, aber eben nicht alle ...).
Ich finde es eine ganz große Sauerei von den Programmierern, solche Sackgassen in ein Spiel einzubauen, was wohl auch noch die Motivation steigern soll. Nichts gegen das Spiel selbst, es ist super, aber 7 Credits (ich will es ja auch irgendwann mal schaffen durchzukommen) in solch einem hohen Level sind doch schließlich auch eine Leistung. -Aber nein, irgendwas macht einem immer einen Strich durch die Rechnung. In diesem Zusammenhang wollte ich mal anfragen, ob doch bereits das Level 72 geschafft worden ist (?). Eine Bewertung gebe ich auch weiter:

Grafik	**8**
Sound	**8**
Spielablauf	**10**
Motivation	**10**
Preis/Leistung	**9**

(Anm. d. Red.: Uli und Torsten faselten was von 83 Levels).

„Mixed"

Erst mal eine Frage: Meinem Brief liegen einige Zuschriften zu den Wettbewerben und andere Umfragen bei, die ich in „einem Abwasch„ zu Euch geschickt habe. Kann man dies so machen, oder muß man jeweils eine Postkarte ausfüllen? Zettel anstatt der Postkarten tun's doch hoffentlich auch, oder?
...Die Idee mit den Postern find ich ja auch nicht schlecht, aber, wie schon mal in anderen Leserbriefen geschrieben, wär ein Photo (wie Kinoplakat) besser! Super ist die „Kopfnuß" sowie „Secret Service". Mal ein Tip: Könntet Ihr nicht öfter so Spitzen-Tests wie bei „Uninvited" bringen? Pardon, die anderen Tests sind zum größten Teil auch gut, aber in dem Test habt Ihr Kopfnuß und Test super miteinander verbunden! Dies wäre wie gesagt bei komplexeren Spielen (auch Aktionsspielen) sehr sinnvoll! Denkt mal darüber nach! Ich als

Liebe ASM!!!!!

Ihr habt in der Februarausgabe auf Seite 42 das Spiel "Gryzor"für den Schneider CPC getestet.Ich muß sagen,daß dieses Game wirklich superspitzenklasse ist!Die Motivation ist(bei mir) immer noch so hoch wie am Anfang.

Im zweiten Teil muss man sich senkrecht nach oben kämpfen,was einem nach einiger Übung auch gut gelingt.
Aber im dritten Teil geht erst richtig die Post ab.Ich glaubte mich streift mein Eprom,den der dritte Teil ist grafisch der Beste.Dort muß man sich nämlich wieder möglichst weit nach Rechts vorkämpfen.Die Hintergrundgrafik besteht aus einer super gezeichneten Raumbasis.Es kommen andere Gegner wie z.b.welche,die Bomben werfen oder ellenlange Feuerstösse,die unser Held bezwingen muß.Nahezu am Schluß dieses Teiles taucht dann ein Drachenkopf auf,der so kleine Viecher ausspuckt.Ihn sollte man mit "Blei" vollpumpen,danach folgen noch ein paar Totenköpfe,die schießen.Wenn man sich bis hierher durchgekämpft hat,steht man vor einem "mannshohen" Herz,das ich umnieten würde,wenn da nicht noch Krabbeltierchen währen,die einem nicht gut tun.Bis dahin schaffte ich es.(Vielleicht kam ein Leser weiter?)

Sie schreiben auch noch,daß Sound(bei Gryzor) nur beim 6128 vorhanden ist,beim 464 soll es angeblich nur Ballergeräusche geben.Wenn man aber während der Hiscoreanzeige die Taste "ESC" drückt,kann man zwischen FX und dem Sound wählen.

Da Ihr euch nur die C64 Version von RENEGARDE angeschaut habt,bitte spielt doch mal die Version des "Schneiders",da merkt man den "feinen" Unterschied!!!

Habe ich was vergessen?Ach ja: ASM - KING OF THE PAPERS

Tschüüüüüüüüßßßßß.

Ginmar Fantasci

Amiga-User habe mit Freuden beobachten können, daß immer mehr Amiga-Software für den Spitzen-Compi getestet wird. Bei den Konvertierungen und manchmal auch bei den News hängt Ihr für den Amiga manchmal ziemlich hinterdran. Wo jetzt doch langsam so viele Spiele für den Amiga umgesetzt werden, wäre eine kurze Notiz von mehreren doch angebracht. Tip: Besorgt Euch doch vielleicht mal die neusten Software-Listen von Joysoft, Funtasic, Kingsoft etc., und Ihr könntet 1. vergleichen, was Ihr schon gebracht habt, und 2., genauere Angaben über den Vertrieb geben! Phantastisch ist die Länge des Sport-Kaleidoskops in Ausgabe 2/88! Weiter so! Ach ja! Welche Fußball- und Eiskockeyspiele (oder andere Mannschaftssportarten) sind derzeit für den Amiga auf dem Markt? Die Joystick-Tests sind spitze, die „Beziehungskiste" geht so, die Schachecke wird langsam langweilig, und mehr Messeberichte sowie News wären spitze. Noch ne Frage: Gehen eigentlich Eure ganzen, zwar meist guten Aktivitäten auf Kosten der Spiele-Tests oder auf die Seitenzahl? Und noch ne Bitte! Nehmt doch zu jedem abgedruckten Leserbrief mehr oder weniger ausführlich Stellung. Gerade bei Fragen, sonst hat man ja nichts davon! (bitte auch bei diesem!) PS.: Nehmt bitte wenigstens zu den Fragen und Vorschlägen Stellung, sonst bringt das doch nichts!)

Jochen M, Ratingen

(Anm. d. Red.: Wir nehmen nicht zu jedem Leserbrief Stellung, denn wir wollen manche auch einfach nur „in den Raum" stellen oder andere Leserreaktionen abwarten. Aber nun zu Deinen Fragen: Man kann natürlich auch an verschiedenen Wettbewerben teilnehmen, indem man zu jedem einen Zettel mit Lösung und Adresse schreibt und diese Zettel dann in einen Briefumschlag steckt. Allerdings muß es pro Wettbewerb ein Zettel sein, da die einzelnen Zettel dann den Wettbewerben zugeordnet werden - also - alle Wettbewerbe auf einen Zettel geht nicht! Alle Wettbewerbszettel in einen Briefumschlag ist in Ordnung. Fußballspiele für den Amiga wird es demnächst geben, z.B. Peter Beardsly's International Soccer (Grand Slam) und Amiga/ST-Soccer (Microdeal). Zum letzten Punkt: Unsere „sonstigen" Aktivitäten sind eigentlich Bestandteil der ASM und gehen weder auf Kosten der Seitenzahl, noch der Spieletests. Eine gewisse Auswahl aufgrund des Heftumfanges wird es aber immer geben (logo).)

„Schmalz"

Eure Poster sind wirklich das Allerletzte!!! Die ASM erkennt man schon von weitem am heraustropfenden Schmalz. Nach dem Trocknen verwenden wir die Poster zum Beheizen unseres Donnerofens. Auch zum Kleinekindererschrecken sowie als Karnevalscherz eignen sie sich vortrefflich. Euren xxxxxx (-Schimpfwort) Zeichner solltet Ihr schleunigst beerdigen! Genug gemeckert, es muß sich was ändern! Die Poster sollten sich mehr auf Software beziehen, auch das Innenleben eines Computers oder Original-Screenshots hätten wir uns gerne an die Wand gehängt (zusammen mit Eurem Zeichner). Wie wäre es z. B. mit „Chuck Yeager's AFT" oder „Space M.A.X."???

BMFC

„Goldfisch humpelt"

Also erst einmal wie immer: Eure Zeitschrift ist super, stark, gut, informativ usw. Wir lasen Eure Zeitschrift ASM 3/88 zum x-ten Mal und bekamen den Testbericht des ATV Simulators zu lesen. Das Spiel schien nicht schlecht zu sein. Also rein in den Compi-Shop, und das Game erst mal über den Ladentisch gezogen und in den 64er gequetscht. Was ich dann sah, haute mich um. Ich dachte mein Goldfisch humpelt. Motorräder hab ich mir immer mit runden und nicht mit rechteckigen Rädern vorgestellt. Den Fahrer-Sprite könnte man selbst auf den Spectrum darstellen (und dazu noch bessser). Und dann noch dieses unmögliche Zeitlimit. Wahnsinnig, daß man für die ersten Level 40 und später nur noch 20 Zeiteinheiten hat. Ich ging zu Freunden (MSB „Miami Soft Boys"), die mir einige Veränderungen (unendlich Sprit und Zeit) einbauten. Meine Wertung für dieses Spiel lautet:

Animation	**7**
Sound	**9**
Realitätsnähe	**4**
Spaß/Spannung	**2**
Preis/Leistung	**3**

Und dann noch Kritik an dem Schokoladen-Bubi (Milka Kid) aus Krefeld. Leider wird die ASM wohl keinen Screen-Shot von Spielen (Super Hang On) abdrucken, weil so etwas nämlich Schleichwerbung ist. Die Comics sind wirklich gut (mach es erst mal besser, dann streiten wir uns weiter). Das Computer Hassbuch (dessen stolzer Besitzer ich bin) ist wirklich erste Sahne.

Kenil Kartan, Highlander

„Kleinanzeigen"

Zum Thema Postlagerkarten kenn'ich mich ja soooo gut aus und frage mich, wie man Euch das Geld für eine Kleinanzeige zukommen lassen kann. Bargeld und Briefmarken (werden die überhaupt angenommen?) sind ja nicht gerade das Gelbe vom Ei. Schecks darf man erst mit 18 ausstellen (da fehlen mir noch knapp 2 Jahre), also habt Ihr vielleicht ein Konto oder wie oder was?...

Thorsten Fritzel, Bad Nauheim

(Anm. d. Red.: Wer eine Kleinanzeige aufgeben will und nicht die Möglichkeit hat, Schecks auszustellen, der kann entweder Bargeld oder Briefmarken in den Umschlag legen.)

„Winter Olympiad 88"

Ich lese Ihre Zeitschrift seit einem Jahr regelmäßig. Sie ist (wie immer) fast vollkommen. Trotzdem gibt es einiges auszusetzen:
1. Zu viel Platz für Flops. 2. Bessere Poster (bestes Beispiel: Asterix). Vorzuziehen wären Poster wie zum Beispiel von Titelbild 3/März 88 ... 3. Bessere Gliederung der Titelseite; ordentlicher (Big Brother is watching you!) 4. Kein Hor(r)oskop und keine Kino-Hits ... besser wäre die Wiedereinführung des Volltreffers ... 5. Schlechte Bewertung bei Winter Olympiad 88: - Das Spiel besticht durch guten Sound - gute Grafik (Ausnahme: Slalom) - Preis/Leistung hoch; nun meine Bewertung:

Grafik	**11**
Sound	**12**
Realitätsnähe	**11**
Spaß/Spannung	**13**
Motivation	**9**
Handhabung	**10**
Preis/Leistung	**10**

Bank-Soft-Company, Achkarren

„Allgemeines"

...nun Allgemeines zur ASM: MSX Software - Mangelware (hoffe, es ändert sich), PD-Software-Tips - superpositiv (hoffentlich in nächster Ausgabe), Donald Bug - super, Feedback - superextrateil, abgeschaffter AMIGA-ST-Krieg - supervernünftig, Crackertreffen - mehr (superinteressant), Kopfnuß - super, Gesammelte Werke - überflüssig, Beste Soundeffekte - klasse, Hotline & Top Ten - ganz nett gemacht, Dauerpower - super, Sport Kaleidoskop - gut, Beziehungskiste - gut, Oldies - muß sein! (gute, alte Zeit?), Spielhölle - positiv (ehrlich), Firmen-Interviews - mehr (echt interessant), News - nützlich, Secret Service - top (mit meinem Plan), Schachecke - muß die sein?? (bin kein großer Denker!), Anwender - nützlich, positiv, Konvertierungen - mit Konvertierungsnoten gut, Generalkarte - bin noch nicht dahinter gestiegen, für was die gut sein soll?!
So das war es!

Crossi Construktion, Waldshut-Tiengen

„Gemixt"

... Und deshalb möchte ich mich jetzt mal über das Heft äußern: a.) Poster: Super, bleibt dabei (vielleicht nur zu Spielen) b.) Konvertierungen: Klasse, aber macht doch ein Bewertungskästchen dabei, damit man vergleichen kann, ob besser oder schlechter als das ausführlich vorgestellte Programm. c.) Tests: Super Bilder: Gut, aber schreibt bitte unter die Pictures, von welchem Computersystem das Bild ist. d.) Sprachstil: Geil, er ist locker und nicht so stur und pingelig geschrieben. e.) Aufteilung: Geht, manchmal ist sie gut, aber manchmal auch zu gemixt. f.) Nun mal eine Frage (auch an alle Softwarespieler)! Wie kommt man bei dem Spiel Lucky Luke - Nitroglyzerin (CPC) weiter? Ich komme nicht aus der Stadt.

Carsten Neuls, Sohren

Liebe ASM-Redaktion(Keine Angst,das war nicht ironisch demeint!!!)

Ich habe nun schon ganze 2 ASM Hefte(2 deshalb,weil ich mir erhofft hatte,daß die erste Ausgabe,die ich mir zugelegt hatte,nur ein unbeabsichtigter Mißerfolg war)und finde darin nur gute und sogar sehr gute Kritiken .Ich dagegen habe einige nicht so schöne Kritiken für Euch:
Erst einmal diese lustigen Poster mit diesen Oberweitereichen Samantha Fox Imitationen(Was sollen denn unsere Eltern von solchen lustfördernden Postern für frühreife Jungens halten?)
Dann die unübersichtliche Gestaltung der Zeitschrift,die dazu dient, die Leser dazu zu bringen sich jeden Tag die selbe Zeitschrift anzuschauen,obwohl man nur den Preis eines Spiels sucht.
Die Spielbewertungen sind sehr übersichtlich,aber gute Spiele werden mittelmäßig bewertet und nicht so tolle Spiele als ASM-Hits.
Die Zeichnungen von Stefan Bayer sind recht ordentlich und sauber gezeichnet,aber die Figuren sind zu steif dargestellt und die Comics ergeben keine logischen und guten Witze.(die Figuren sehen auch immer gleich aus,oder sehe ich das falsch,oder gibt es auch bald eine Spielzeugserie unter dem Namen DONALD BUG-LAND???)
Das sollte eigentlich an schlechten Kritiken reichen(für heute!)

(Seid nicht traurig über die schlechten Kritiken,denn ihr könnt ja nichts dafür,weil ihr einfach nichts drauf habt!)

Bitte druckt diesen Brief so ab,wie er ist,und ich lege auch großen Wert darauf,daß ihr diesen Brief abdruckt,da ich von anderen Lesern gerne wissen möchte wie sie das so sehen.

Ich hoffe,daß ihr so starke Kritiken schon verkrafter und nicht einfach mit der Schere die miesesten Beschimpfungen herausschneidet.Im Leben muß man einfach so etwas hinnehmen können,ohne daß man gleich heult und das Spiel Dr.Zock lädt und dadurch seineAgressionen loswird.

Noch eine kleine Bitte:Druckt doch bitte einmal ein Bild von Manfred Kleinmann ab auf dem er gekämmt und ohne Horrormaske abgebildet ist.
Danke!

Mit freundlichen Grüßen
grüßt
Lemmymania
LEMMYMANIA

(Anm. v. M.K.: Danke für Deinen witzigen Brief. Echt originell. Zu Deinem letzten Punkt: Da ich kaum noch Haare habe, is nix mit dem Kämmen; zur „Horror-Maske": Schick' mir doch mal ein Bild von Dir, wir könnten dann ja mal beide vergleichen. Oder traust Du Dich nicht. Immerhin hast Du ja auch Deinen Namen verschwiegen, Feigling!!)

Hallo Leute!

Ich sitze hier vor meinem ST und denke mir, daß ich nach 6 Monaten ASM-Abo endlich mal einen Brief schreiben sollte.
Hier ist er also!

Als erstes muß ich natürlich sagen, daß Eure Zeitschrift supergeil ist und ich mir (fast) nichts besseres vorstellen kann.
Aber...
- in die "Gesammelten Werke" solltet Ihr auch die Aktuelle Ausgabe reinnehmen, damit man nicht so lange nach einem Test suchen muß.
- bedruckt die Poster doch beidseitig.

So, das war's auch schon mit den Verbesserungsvorschlägen und nun zum aktuellen Teil.

Die Rabarbian-Indizierungsparodie (Name wurde von mir geändert) aus Ausgabe 3/88 war echt bestens. Die Gründe sind viel besser als im BPS-"Original", und viel witziger. Weiter so, GURU!!

Habt Ihr den "Rocky"-Test deshalb rot auf rot geschrieben, damit man ihn nicht lesen kann? (ich hoffe ja!!)

Da war doch noch was?.. Ach ja! Wer kan mir bei Zork 1-3, Starcross und Hitchhiker helfen? (Karten oder so)

So, das war's auch schon, aber keine Sorge ich schreibe wieder... (Hähähä)

Bis bald, Euer

STEFAN DUNENAU

P.S.: Warum eigentlich Spiele indizieren, warum keine FSK, wie bei Videos oder im Kino? (Vorschlag an die B.P.S.)

„Zu positiv"

Wie geht's denn so? Ich bin schon seit der 1. Ausgabe dabei und finde Euch super! Aber Ihr seid doch zu positiv! Ich habe mir das Spiel Airborne Ranger gekauft und muß sagen: WOWWW!!! Super!!! Ich habe dem Brief noch eine Art Test (wie bei Pirates die Kopfnuß, besser Rückblick) beigelegt. Wenn Sie dieses veröffentlichen wollen, wenden Sie sich bitte nochmal schriftlich an mich! (Danke!) O. K.! Hier mal ein paar Erfahrungen ganz kurz für FEEDBACK!!!
Die Missionen sind allesamt super! Hier ein paar Feinheiten des Programmes: Man kann im Wasser tauchen, sonst reicht es bis zum Bauch. Man kann kriechen, laufen und normal gehen. Auf einem vereisten Teich kann man an bestimmten Stellen einbrechen! Man kann in manchen Häusern der Gegner Munition klauen (einfach durch die Tür und ein bißchen rumgelaufen darin. Und: 2 Rakten mehr! Total geil!). Bei einer Mission muß man warten, bis ein feindlicher Soldat in sein Quartier geht, darauf geht man selber rein und macht ihn „alle". Schon hat man seine Kleidung an und kann ohne Störung seine Mission erfüllen. Doch nach einiger Zeit fliegt die Täuschung auf, und man ist wieder „Freiwild"! Man kann auch einen feindlichen Offizier gefangennehmen. In sein Zelt und mit dem MG rumfuchteln, schon stellt er sich mit den Armen nach oben vors Zelt! Ein feindlicher Soldat sieht einen natürlich nur von vorn! Aber sie hören Schüsse! Und dadurch können manchmal die Gefangenen abtransportiert werden oder die Raketen (kommt auf die Mission an!). Dies ist ja nur ein Bruchteil des Spieles. Doch ich glaube, daß es zu den besten seines Genres gehört und neue Maßstäbe setzt! Man kann auch einen Charakter bilden. Man wird befördert und erhält Medaillen. Das Handbuch ist super. Man fühlt sich echt wie ein Ranger! Ein harter Job! Airborne Ranger überzeugt durch die gute Grafik und die vielen Einzelheiten (bravo, Micro-Prose!). Richtig hart wird's erst ab Level 4 - 6! Man fühlt sich wie in einem Film. Bei diesem Spiel stimmt alles. Meine persönliche Bewertung:

Grafik	11
Sound	7
Spielablauf	12
Motivation	11 (?)
Realitätsnähe	12
Preis/Leistung	11

Übrigens: Das Titelbild von Airborne-Ranger als Poster? Ist einfach super! (Hey, Ihr Leser unterstützt mich!) Wie wär's, wenn Ihr die Poster beidseitig bedruckt? (Wenn das ein guter Tip ist, dann macht ein Poster vom Airborne Ranger und Gunship dafür! O.K.?)

Starfox, Graach

„Vorschläge und Fragen"

Zuerst mal das übliche Lob (supergeile Zeitschrift, hünenhafte Poster, super Secret Service (nur die Loader für die Spiele könntet Ihr ruhig auch abdrucken.)). Verbesserungsvorschläge: Bitte macht doch alle gewerblichen Kleinanzeigen zusammen auf eine (oder mehrere Seiten). Könntet Ihr nicht alle Konvertierungen nach Computertyp ordnen? Der Secret Service sollte in einem kleinen Heft in der Mitte der ASM eingeheftet sein, damit man den Secret Service herausnehmen und sammeln kann. Die „Spielhölle" könntet Ihr ruhig erweitern (super!). Da die meisten Eurer Leser wohl kaum begeisterte Schachspieler sind, könntet Ihr Euch die Schachecke sparen und dafür Klopapier in die Zeitung reintun, damit Miesmacher, denen Eure ASM nicht gefällt, einen besseren Verwendungszweck für die Ihrer Ansicht nach ohnehin nicht verständlichen Spieltests haben. (Nehmt's nicht so sehr ernst.)
Fragen:
Ich habe einen CPC 464 mit einer dk'tronics Speichererweiterung und habe mir das Spiel „Guild of Thieves" gekauft, aber leider läuft es bei mir nicht (MIST!!!). Wie kann ich das Spiel zum Laufen bringen? Ich habe vor, mir das Spiel „The Pawn" zuzulegen. Kann es sein, daß dieses Spiel bei mir läuft? Ich weiß nicht, wie man bei dem Spiel ZOMBI kämpft. Könnt Ihr mir einen Tip geben? Ich habe in einem englischen Heft gelesen, daß „Defender of the Crown" demnächst für den Schneider erscheinen soll. Stimmt diese Angabe? Ich habe in einem Kaufhaus ein Programm gekauft, bei dem die Verpackung gewaltsam aufgerissen war (krätsch) und die Anleitung fehlte. Diese Erkenntnis erschütterte mich nicht besonders, da es ein Spiel war, in dem man eh nicht besonders viel denken muß (päng, knarz, schraddel, zing). Aber als ich nach Hause kam und das Spiel laden wollte, GING ES NICHT!!! Ich hetzte sofort mit dem Kassenbon zum Schn... (Entschuldigung) besagten Kaufhaus und wollte es umtauschen, doch diese nahmen es nicht an!!! Nun meine Frage: Muß das Kaufhaus das Spiel zurücknehmen, oder nicht? Das wär's dann endlich (Keuch, Glück für Sie!). Also Tschüß. Und überdenkt meine Vorschläge, und schreibt mir, was Ihr davon haltet. Bitte druckt meinen Brief ab (es ist mein erster, meine Finger tun noch vom Tippen weh) und beantwortet meine Fragen. Bitte entschuldigt meine Tippfehler im Brief. Ich bin noch nicht sehr alt, und da hapert's halt noch a bisserl. Nun ist aber endgültig Schluß, und ich verbleibe mit der Erkenntnis, daß Eure Zeitschrift die beste ist, die zur Zeit auf dem Markt ist.

The Terminators

(Anm. d. Red.: Wir haben die Vorschläge natürlich zur Kenntnis genommen und werden ein bißchen drüber nachdenken bzw. die technische Machbarkeit überprüfen. Auf jeden Fall aber hier die Antworten zu den Fragen: Bei Guild of Thieves müßte man es mal ohne die Speichererweiterung probieren (ist wahrscheinlich der Grund dafür, daß es nicht läuft). Dasselbe könnte auch mit The Pawn passieren! Bei Zombi kämpft man mit den Cursortasten (immer abwechselnd). Ob es „Defender of the Crown" demnächst auch für den Schneider gibt, können wir noch nicht sagen (kein diesbezügliches Info). Das Kaufhaus ist unseres Wissens nicht verpflichtet, das Game zurückzunehmen, da es auf Software keine Umtauschpflicht gibt. Viele Kaufhäuser und Händler tauschen jedoch aus Kulanzgründen um, wenn man das Game bei ihnen gekauft hat.)

„Rampage"

Ich lese Eure Zeitschrift seit der Ausgabe 8/87. Nun mein Anliegen, wieso ich schreibe. In der Ausgabe 1/88 habt Ihr das Spiel Rampage getestet. Als ich mir das Spiel zulegte, war ich über die Musik erstaunt. Ihr habt so bewertet:

Grafik	8
Sound	5
Spielablauf	8
Motivation	8
Preis/Leistung	8

Ich hätte anders bewertet, nämlich so:

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	10
Motivation	8
Preis/Leistung	9

Erstens hat mir die Musik gut gefallen. Die Grafik ist einigermaßen gut, und der Preis ist nicht zu hoch. Als ich im Heft las, daß Out Run ein Flop sein soll, lachte ich mich schief. Ihr hättet so bewerten müssen:

Grafik	9
Sound	9
Spielablauf	8
Realitätsnähe	7
Spaß/Spannung	7
Preis/Leistung	8

Das Spiel wird nicht langweilig und macht auch riesigen Spaß.
Ich habe seit langer Zeit das Spiel Swamp, das in der ASM noch nicht getestet wurde. Ich hoffe, daß Ihr es ungefähr bewerten werdet, wie ich es hier vorschlage:

Grafik	8
Sound	9
Spielablauf	9
Motivation	8
Spaß/Spannung	6
Preis/Leistung	7

Guido Tolksdorf, Ankum

„Indizierungsliste"

Ich muß sagen, ich empfand es als sehr lächerlich, als ich in der ASM 3/88 las, daß die Indizierungsliste nicht mehr gedruckt werden könne, um die Freaks nicht besonders auf indizierte Spiele hinzuweisen.
Wer sich über indizierte Spiele, oder Spiele, die in Zukunft indiziert werden sollen, informieren will,

braucht sich doch bloß das (kostenlose!!) Informationsblatt „ajs Information" des Jugendmedienschutzes zu besorgen. Hier findet er alles über ... und .... P.S. Ich rechne nicht damit, daß dieser Brief veröffentlicht wird, da er wahrscheinlich auch „einen Beitrag zur Bekanntmachung indizierter Spiele" leistet. Trotzdem, Eure Zeitschrift ist super!!

CHICAGO – Man

„Untergejubelt"

Ich möchte Ihnen kurz mein Problem schildern: In Ihrer Zeitschrift (Ausgabe April 1988) steht auf der Seite 111 in der letzten Spalte der Rubrik „Kontakte" eine Kleinanzeige, die unter meinem Namen und meiner Adresse läuft. Diese Anzeige wurde nicht von mir aufgegeben, sondern von einer mir unbekannten Person. Zwar besitze ich einen Amiga, doch weder kenne ich einen Club, der sich „The New Dimension" nennt, noch tausche oder gar verkaufe ich irgendeine Art von Software. Durch die Anzeige aber werden meine Freizeitaktivitäten in ein falsches Licht gerückt, was wohl nicht in meinem Interesse liegen kann. Nun möchte ich Sie bitten, in Ihrer Zeitschrift keine Anzeigen mehr zu veröffentlichen, die unter meinem Namen laufen. Ich vermute, daß sich jemand einen bösen Scherz mit mir erlaubt, gegen den ich mich nicht wehren kann. Ich würde mich sehr freuen, wenn Sie solche Anzeigen mit meinem Namen und meiner Adresse nicht mehr veröffentlichten, zumal ich nicht erwarten kann, daß Sie den Namen des Schuldigen herausfinden können und ihn mir nennen können. Ich möchte mich schon jetzt für Ihre Mühe bedanken und zu der guten Zeitschrift gratulieren.

Rolf, Königsmann, Rüthen-Drewer

(Anm. d. R.: Wir hätten wirklich nicht gedacht, daß es unter den ASM-Lesern welche gibt, die Unbeteiligte traktieren, indem sie Anzeigen auf deren Namen aufgeben. Wir finden, daß das eine große Sauerei ist, und wir bitten die „Schuldigen", das in Zukunft zu unterlassen!)

Firmen-Profile

Vor Ort: EAS - Software/Bochum

Für neuen Schwung in der Amiga-Softwarelandschaft will in Zukunft auch die Fa. EAS-SOFTWARE aus Bochum sorgen! Bei einem Besuch im Januar hatte ich die Gelegenheit, dort einmal mit den verantwortlichen Geschäftsleuten und Programmierern ein interessantes Gespräch zu führen. In erster Linie ging es dabei um die Vorstellung teilweise noch nicht ganz fertiger Programme, welche beim Erscheinen dieses Artikels jedoch schon bei EAS zu beziehen sind. Es handelt sich dabei um: RASTERBIKE, GERMAN FOOTBALL SIMULATION und ZERO GRAVITY..

Die mir vorgeführten Vorab-Demos machten bereits einen guten Eindruck, was auch die hier abgedruckten Bildschirmfotos beweisen. Bei **RASTERBIKE** versuchen zwei Motorradfahrer, sich über einen zweigeteilten Bildschirm mit zusätzlicher Gesamtfeldübersicht gegenseitig durch markierte Fahrspuren einzuengen, bzw. den Weg abzuschneiden. Sehr bald wird die zur Verfügung stehende Fahrfläche immer kleiner, und es bedarf schon guter Reaktionen und Timing, um hier siegreich zu sein. **GERMAN FOOTBALL SIMULATION** entführt Sie in die Welt des harten Bundesliga-Alltags. Als Boß eines Erstligaclubs müssen Sie versuchen, die Meisterschaft zu erringen. Hierzu stehen Ihnen zahlreiche Möglichkeiten zur Verfügung, die man jedoch immer im richtigen Moment nutzen sollte. Beim Demo fehlten noch die digitalisierten Geräusche, ansonsten war das Spiel aber bereits fertig. Das Programm wird sicherlich ein Hit! Bleibt noch **ZERO GRAVITY**, welches man als eine Art 3D-Squash mit *Krakout*-Flair bezeichnen könnte!

EAS-SOFTWARE gibt es übrigens seit Juli 1987, und die Firma ruht auf den Schultern von vier Leuten: Hans Dieter Hoose ist der Einkäufer und Verantwortliche für den Geschäftsaufbau in Kanada, Karl Heinz Hoose und Dirk Quabs die Manager/Verkäufer des Unternehmens und Olaf Schneider der bislang einzige feste Programmierer. Zusätzlich unterstützt wird EAS-SOFTWARE noch durch freie Mitarbeiter, die vor allem beim Programmieren behilflich sind. Die Firma hat sich vorgenommen, in erster Linie für den Amiga zu programmieren und die Programme zu fairen Preisen zu verkaufen. Alle Spiele werden zum Preis von 29,95 DM angeboten. Beim Gespräch wurde übereinstimmend festgestellt, daß die momentante Software-Flaute beim Amiga nur dadurch überwunden werden kann, indem mehr deutsche Firmen Spielprogramme für diesen feinen Computer programmieren und im eigenen Land veröffentlichen.

Software aus den USA ist, bis sie hier eintrifft, schon nicht mehr aktuell - und was noch schwerer wiegt, durch Transport- und Zollkosten nicht mehr gerade preiswert. Diese Lücke versucht auch EAS-SOFTWARE in absehbarer Zeit zu schließen, indem die Firma neue, preisgünstige Software herstellt und vertreibt. Neben der Software kann man bei EAS auch die komplette Hardware zur Amiga-Serie bekommen, sowie auch preiswerte Leerdisketten (Groß- u. Einzelhandel). Die Firma will sich dabei bei der Art ihrer Programme nicht festlegen und deutete an, daß auch demnächst mal ein Adventure geplant sei.

Abschließend bleibt zu hoffen, daß das Beispiel EAS-SOFTWARE auch in anderen Teilen Deutschlands Schule macht und Nachahmer findet. Wir wünschen der Firma in Zukunft viel Erfolg! Hier zum Schluß noch die Anschrift: EAS-Hard- u. Software, Ferdinandstaße 16, 4630 Bochum, Tel. 0234/34307.

UWE WINKELKÖTTER

Inzwischen fertiggestellt: Rasterbike

BIKES: 9

00000

BIKES: 9

00000

FLEET STREET PUBLISHER

ERFAHRUNGSBERICHT

Desk Top Publishing setzt sich immer mehr im semiprofessionellen und Homecomputerbereich durch, nachdem es im Grafik- und Druckgewerbe schon lange zu einem festem Bestandteil gehört. In dem nun folgenden Bericht möchten wir Ihnen zeigen, wie ein solcher Publisher überhaupt arbeitet, und was sich mit einem solchen Programm alles anstellen läßt. Dieser Bericht wurde mit dem Fleet Street Publisher von Mirrorsoft, den wir schon einmal in Ausgabe 9/87 ausführlich getestet hatten, erstellt, so daß Sie "schwarz auf weiß" die Fähigkeiten eines Publishers sehen können. Obwohl der Fleet Street Publisher sicherlich zu den Besten in seinem Genre gehört, kann sich die äußere Qualität keinesfalls mit der eines professionellen Satzsystemes messen. Dies liegt aber zum größten Teil am Drucker, mit dem diese Seite ausgegeben wurde. Bei der Benutzung eines Laserprinters kann man aber kaum noch Unterschiede zu anderen Berichten feststellen, was aber nicht Sinn und Zweck dieses Berichtes sein soll.

In dem ersten Teil des Berichtes möchten wir Ihnen ganz allgemein die Arbeitsweise eines Publishers erläutern, während wir im zweiten Teil speziell auf den Fleet Street Publisher eingehen.
Sicherlich wird jeder von Ihnen schon einmal mit dem Begriff Desk Top Publishing konfrontiert worden sein. Trotzdem soll hier zum besseren Verständnis eine kurze Erläuterung über Desk Top Publishing (kurz DTP) folgen.
Will man ein Schriftstück, das zudem noch mit Grafiken illustriert sein soll, auf die konventionelle Art erstellen, so teilt sich die Arbeit in mehrere Schritte. Nachdem das spätere Aussehen des Schriftstückes durch ein Layout bestimmt wurde, macht sich der Setzer an die Arbeit, den Text des Schriftstückes zu setzen. Dieses wird anschließend vom "Autor" korrigiert, wobei bei eventuellen Fehlern, der Text zum Teil neu gesetzt werden muß.
Liegt nun der fertige Satz vor, ist der Layouter gefragt. Seine Aufgabe ist es, den gesetzten Text mit Grafik und Bildern dem vorgegebenen Layout entsprechend anzuordnen. Von dem geklebten Original lassen sich dann schließlich beliebig viele Kopien oder Drucke erstellen.

VORTEILE VON DTP

Mit DTP lassen sich Text und Grafikerstellung nach dem Layout mit Hilfe des Computers am Bildschirm bedeutend schneller und komfortabler realisieren. Ein Grund für die einfachere Erstellung ist, daß man jederzeit Texte, Grafiken und Bilder ansehen und modofizieren kann.
Den entscheidenden Vorteil, der Publisher gegenüber herkömmlichen Methoden der Erstellung von Schriftstücken unterscheidet, stellt aber die **WYSIWYG**-Darstellung da (What You See, Is What You Get).

WYSIWIG

Darunter versteht man, daß gleich bei Eingabe des Textes und bei der Zusammenstellung von Grafik und Text jederzeit das fertige Ergebnis, sowie es später aussehen würde, auf dem Bildschirm sichtbar wird. Der Vorteil dieser Darstellung liegt natürlich auf der Hand, da man stets einen Eindruck bekommt, wie etwas (z.B. Schriften) wirkt. Bei einem Nichtgefallen läßt sich dies durch einfaches Editieren wieder ändern.
Ein weiteres Merkmal, an dem die meisten Desk Top Publisher zu erkennen sind, ist die einfache Menüsteuerung, mit der sich noch komfortabler arbeiten läßt.
Leistungsstarke Befehle und Optionen des Publishers machen die Erstellung zu einem Kinderspiel und ermöglichen so ihrerseits komfortables Arbeiten und eine hohe Flexibilität.
Es würde natürlich zu weit führen, die allgemeinen Funktionen eines Publishers, die natürlich von Computertyp und der Qualität des Programmes abhängen, aufzuzählen. Um trotzdem einen Eindruck von der Leistungsstärke eines Publishers zu bekommen, möchten wir Ihnen den **Fleet Street Publisher** einmal etwas näher vorstellen, der unseres Erachtens mit zu den besten Publishern überhaupt im semiprofessionellen Bereich gehört. Dieses Programm ist jedenfalls ein gutes Beispiel für komfotables Desk Top Publishing.

FLEET STREET PUBLISHER IM DETAIL

Der Fleet Street Publisher für den **Atari ST** stammt von Mirrorsoft und existiert schon länger auf dem Softwaremarkt (s. **ASM** 9/87). Bislang gab es aber nur eine englische Version dieses Programmes, die selbstverständlich nur auf die englische Sprache zugeschnitten ist. Dieses wirkt sich besonders in der automatischen Trennungsfunktion von FSP aus, da diese ja ausschließlich für die englische Silbentrennung ausgerichtet ist. Informationen von Mirrorsoft zufolge, die wir während der CEBIT "ergattern" konnten, wird es aber bald eine deutsche Version von FSP geben (ca. Ende Mai). Die Vorabversion, die wir dort begutachten konnten, zeugte schon von der bekannten guten Qualität des Programmes. Ebenso wird bald eine Version 1.2 des FSP erscheinen, die im Gegensatz zum Vorgänger Verbesserungen in der Geschwindigkeit sowie einige neue Features aufweist. Wir werden auf jeden Fall davon in einer späteren Ausgabe

berichten. Fleet Street Publisher verarbeitet mehrere gängige Papierformate (A4, B5, US Letter, US Legal, Tabloid). Daneben kann man natürlich auch ein eigenes Format wählen, das man dann genau festlegen muß.

Die Schrift-
vielfalt
zeichnet
dieses
Programm
BESONDERS
aus.

Abb. 1

Besonders an FSP hervorzuheben ist die Schriftenvielfalt, die ein sehr abwechslungsreiches Gestalten ermöglicht. Das Schriftenspektrum wird auch noch durch Modifikation der Schriftgröße variiert (4-72 Punkt bei einem Atari 520 ST, bei 1040 ST bis zu 216 Punkt).

In Abbildung 1 können Sie ein wenig "erahnen", was dieses Programm so auf dem Kasten hat.

Aber auch durch andere Effekte läßt sich so einiges auf das Papier bringen. Einige Features, die FSP bietet, finden Sie in Abbildung 2, wobei aber zu sagen ist, daß dies nur eine kleinere Auswahl der gegebenen Möglichkeiten ist. Mit der Unterlegung von Graurastern, wie es aus Abbildung 3 hervorgeht, läßt sich das "Outfit" positiv verbessern.

Zur Auflockerung des Textes lassen sich später noch Grafiken implementieren, was auch sehr komfortabel von statten geht.

Gerade die Verwendung von Grafiken aus anderen Programmen ermöglichen es, eigene, z.B. mit Zeichenprogrammen erstellte Illustrationen mitzuverwenden. So wäre es auch denkbar, gescannte Grafiken im Text einzubauen, um so dem ganzen ein "professionelleres" Aussehen zu verleihen. Ein Beispiel für die Verwendung von gescannter Grafik entnehmen Sie der letzten Abbildung, die übrigens mit einem Laserdrucker (300 dpi) ausgegeben und nachträglich in diesen Bericht eingefügt wurde.

Gerade hier sehen Sie, was sich mit einem Desk Top Publisher alles erreichen läßt. Die Qualität des Ausdruckes gleicht jedenfalls schon der anderer Berichte, während der zum Ausdruck dieses Berichtes verwendete Matrixdrucker (Epson LX 80/ 9 Nadeln) noch nicht einmal annähernd an diesen "Standard" herankommt. Der Laserausdruck, der selbstverständlich auch mit dem FSP erstellt wurde, läßt dagegen schon einige Hoffnungen aufkommen.

Hier wäre noch anzumerken, daß die späteren Versionen von FSP (auch 1.1) spezielle Treiber für Laserprinter besitzen, mit denen sich sogar Postscript-Laserdrucker ansteuern lassen. Natürlich ist der Kauf eines solchen Druckkers oft eine Frage des Einsatzgebietes und nicht zu letzt eine Sache des Geldes.

Besonders ansprechend finden wir die Steuerung von FSP, die unseres Erachtens sehr komfortabel gelungen ist und das Arbeiten sehr erleichtert.

Abschließend läßt sich von uns sagen, daß der Fleet Street Publisher von Mirrorsoft wohl mit zu den besten Desk Top Publisherprogrammen gehört, die bis jetzt auf dem Atari ST wenn nicht sogar überhaupt im semiprofessionellen und Homecomputerbereich erschienen sind. Unserer Meinung nach bietet dieses Programm einige Funktionen, die einen vergessen lassen, daß man "nur" mit einem Atari ST arbeitet anstatt mit einem echten professionellen Publisher.

Wir können dieses Programm jedenfalls jedem Atari-Besitzer, der schon immer einmal ein wenig mit DTP herumspielen wollte, wärmstens empfehlen.

Trotzdem sollte man aber die jetzt bald erscheinenden Nachfolgeversionen abwarten (insbesondere die deutsche Version, von der wir sicher noch berichten werden.)

Wir hoffen, sie haben durch den FSP einen kleinen Eindruck von DTP bekommen und wünschen viel Spaß bei Ihren DTP-Spielereien.

Sie sehen,
daß sich mit
dem Fleet
Street Pub
lisher recht
wirkungsvolle
[illegible]
abstufungen
[illegible]
sen.

Abb. 3

DIES SIND
"SPECIAL-
EFFECTS"
VON F.S.P.

"KLEINE GROß-
BUCHSTABEN"

$E=mc^2$

H_2O_2

Hoch-, Tiefstellung

Unterschneiden: aus Vor wird Vor

Verlängern der Unterlängen: y

Abb. 2

FLEET STREET PUBLISHER
FLEET STREET PUBLISHER
FLEET STREET PUBLISHER

Neuer Film

Die Firma Kodak AG gibt die Herstellung eines neue Umkehrfilme be kannt. Er zeichnet sich durch eine große Farbbrillianz und eine hohe Feinkörnigkeit aus.

Kodacolor VR

MIRRORSOFT

Ein Bericht von
Torsten & Fritz Blum

HERPES SIMPLEX AMIGAE? – Viren im Heimcomputer: Einfach nur lästig oder schon ernste Gefahr?

Bis vor wenigen Jahren waren Computerviren nur in Großrechenanlagen verbreitet. Die schon lange befürchtete Übertragung solcher Viren auf Homecomputer ließ bei der ersten (VC-20) und zweiten (C-64) Heimcomputergeneration noch auf sich warten, da Viren bestimmte Voraussetzungen benötigen. Zur Verdeutlichung möchte ich hier einmal die Arbeitsweise eines Virus beschreiben.

Der Virus ist ein kurzes Programm, das sich selbst in den Speicher lädt und sich sofort vor Überschreiben durch andere Programme sowie vor einem Reset schützt. Ideale Verstecke für Viren sind Bootblöcke von Disketten und bestimmte Utility-Programme, die öfter aufgerufen werden, wie z.B. DOS-, CLI- oder TOS-Befehle, und an die sich die Viren „anhängen" können. Der Virus steht dann irgendwo im Speicher und macht sich zunächst nicht bemerkbar. Legt man dann eine nicht schreibgeschützte Diskette ins Laufwerk, so schreibt sich der Virus beim nächsten Schreib-/Lesezugriff selbsttätig und unbemerkt auf die Diskette. Auf ein bestimmtes Signal, das zumeist durch Zeitablauf oder eine bestimmte Anzahl von Resets gegeben wird, macht sich dann der Virus bemerkbar. Es erscheint plötzlich eine simple Meldung über den Programmierer des Virus auf dem Bildschirm, oder sonst etwas Lustiges oder Ärgerliches passiert. Auf C-64 und Co. waren Viren schwer zu programmieren. Programme werden nicht von Diskette gebootet, und auch ihr DOS steht bereits beim Einschalten im ROM. Die sogenannten „16-Bitter" (AMIGA, ST, QL, PC) bieten aber einen geradezu idealen Nährboden für Viren, da zumeist sowohl mit einem Bootblock gearbeitet wird als auch DOS-Befehle von Diskette nachgeladen werden. Leider bereitet in diesen Systemen die Programmierung von Viren keine großen Schwierigkeiten, so daß mit einem guten Betriebssystem-Listing praktisch jeder seinen eigenen Virus programmieren kann.

Bei den 16-Bittern ist insbesondere der AMIGA zur Zeit durch eine Virenwelle bedroht. Da er als einziger der aufgeführten Computer multitaskingfähig ist, können hier die Viren einfach als weiterer Task eingebunden und müssen nicht erst durch komplizierte Interrupts aufgerufen werden. Virenprogrammierung auf AMIGA ist also wirklich narrensicher. Beim AMIGA sind zur Zeit zwei Viren verbreitet. Ein seit Sommer 1987 grassierender Virus stammt von der Gruppe „SCA" und meldet sich nach mehreren Resets mit der Meldung „Something wonderful has happened" usw... Die befallene Diskette ist relativ einfach zu erkennen. Man muß den AMIGA einschalten, die zu untersuchende Diskette booten, einen Reset durchführen und eine Diskette mit selbststartendem Bootblock einlegen. Der Computer gibt nun bei einer befallenen Diskette einen GURU aus (zumeist GURU Nr. 00000003.00001970). Nach Ausschalten und Booten einer „gesunden" Workbench läßt sich dieser Virus durch INSTALL beseitigen.

Schwerer zu entzaubern ist der seit Herbst 1987 umgehende „BYTE BANDIT"-Virus. Dieser Virus schaltet den Bildschirm dunkel, sobald für einige Minuten keine Eingabe über die Tastatur des AMIGA erfolgt ist. Der Virus steht im Bootblock und ist mit INSTALL zu kurieren. Er ist aber schwer zu erkennen. Hier hilft nur die Verwendung eines Diskettenmonitors. Wer im Bootblock die Worte „VIRUS BY BYTE BANDIT" liest, sollte sofort INSTALLieren. Der BYTE-BANDIT-Virus ist in gewisser Hinsicht sogar noch schlimmer als der SCA-Virus. Da er sich nur durch gelegentliches Bildschirmabschalten bemerkbar macht, hatten schon sage und schreibe drei AMIGA-Besitzer aus meinem Bekanntenkreis ihren AMIGA in Reparatur, bei der man natürlich nichts fand. Kosten entstanden trotzdem. Bis zur Entdeckung und „Vernichtung" des Virus lebten diese Personen in ständiger Angst, ihr AMIGA sei defekt.

So sieht das Virus in der Zeichnung aus. Hier handelt es sich um einen „echten".

Was treibt nun Programmierer dazu, einen Virus zu verbreiten? Ein Motiv ist sicherlich das Ärgern von ungeliebten Freunden, denen man einen Schreck einjagen möchte. Wie das Beispiel der Freunde zeigt, betrifft der Virus nur selten ausschließlich die Person, der der Programmierer Ärger und Schrekken bereiten wollte, sondern verbreitet sich schnell weiter. Ein anderes Motiv ist der zweifelhafte „Ruhm", über den Virus seinen Namen weiterzuverbreiten. Da es aber, wie oben gezeigt, sehr einfach ist, selbst Viren zu schreiben, verbreiten diese Viren nicht so sehr Ruhm, sondern vielmehr Ärger und teilweise regelrechten Haß auf den Programmierer. Der Virusprogrammierer isoliert sich selbst vom Rest der Computerwelt. In diesem Zusammenhang ist auch darauf hinzuweisen, daß sich der Programmierer bei der Weitergabe seines Virus strafbar macht. Es ist nämlich nicht auszuschließen, daß der Virus beim Beschreiben einer Diskette das darauf enthaltene Programm beschädigt, so daß sich der Virusautor Sachbeschädigung vorwerfen lassen muß.

Ein besonders krasses Beispiel zeigt, wie viel Aufklärungsarbeit über Viren noch notwendig ist: Vor einigen Wochen kaufte ich mir in einem Kaufhaus ein Spielprogramm auf Originaldiskette. Bei der routinemäßigen Untersuchung zuhause fand ich im Bootblock der frisch gekauften Diskette den SCA-Virus. Da die Diskette beim Kauf nicht schreibgeschützt war, hat wahrscheinlich die Verkäuferin das Programm vorher auf dem infizierten Kaufhaus-AMIGA ausprobiert und dabei unabsichtlich den Virus auf das Original kopiert. Hier fehlt es an Aufklärungsarbeit, die das Personal veranlaßt, vor dem Ausprobieren von Programmen zumindest den Schreibschutz zu aktivieren.

Wohin diese Entwicklung letztendlich führt, ist ungewiß. Es besteht die Gefahr einer Virenschwemme, bei der die Viren immer ausgefeilter und zugleich zerstörerischer werden. Darauf deutet zumindest die gerüchteweise Ankündigung eines neuen Virus für den AMIGA hin, der sich nicht mehr im Bootblock, sondern im Directoryheader der Diskette befindet und den AMIGA gleich beim Einlegen der Diskette infiziert. Eine günstigere Zukunftsprognose läßt aber hoffen, daß darauf verzichtet werden wird, Viren zu programmieren, und die Programmierer ihr Können beweisen, indem sie tolle Demos programmieren, die die faszinierenden Fähigkeiten der Computer richtig ausnutzen und den Programmierern nicht Haß und Angst, sondern Anerkennung und Respekt eintragen.

Ein Tip zum Schluß: Es ist nur ein kleiner Schritt vom Superdemo zum Superprogramm, mit dem man sogar Geld verdienen kann. Es lohnt sich, darüber einmal nachzudenken.

Wie der „Herpex Simplex amigae" aussieht, wissen wir nicht! Muß auch nicht sein, daß wir dies garstige Zeugs – wie hier in „natura" – überhaupt zu Gesicht bekommen. Eine eklige Sache für den User.

GUIDO COENEN

Das ASM-Ergebnis

In der Ausgabe 2/88 hatten wir die Leser dazu aufgerufen, uns ihre Antworten für die nachstehenden Original-Fragen mitzuteilen. Als Lohn für diese Arbeit hatten wir 10 Abonnements der ASM versprochen, die glücklichen Gewinner befinden sich auf der nächsten Seite unten. Insgesamt schrieben uns bei dieser Umfrage 3996 Leser, und bei diesen möchten wir uns hiermit noch einmal herzlich bedanken. Nach vielen Stunden mühseliger Auswertung stellen wir nun das Ergebnis dieser Umfrage vor. Dazu muß aber gesagt werden, daß wir mit dieser Umfrage nur bestimmte Trends wiedergeben können, denn inwieweit das Ergebnis einem „repräsentativen" Querschnitt nahekommt, läßt sich nur vermuten. In den Kästchen ist nun der „Spitzenreiter" der jeweiligen Frage fettgedruckt, die weiteren Notierungen mit den Plätzen 2-4 stehen darunter. Zumindest bei Erstplazierten läßt sich aber ziemlich sicher sagen, daß sie wohl genau im allgemeinen Trend liegen, die diese Programme bzw. Firmen gewannen mit teilweise großem Vorsprung. Die ASM-Umfrage gibt Ihnen also einen Einblick in das Kaufverhalten der Leser und zeigt auch auf, inwieweit sich bestimmte Trends im Laufe des letzten Jahres verstärkt oder abgeschwächt haben (Schauen Sie sich das Ergebnis der letzten ASM-Umfrage an!) . . . Jeder interessierte Software-Fan dürfte also gespannt sein. Und los geht's. Hier sind die Ergebnisse:

1 Bestes Programm des Jahres (allgemein)

Nennen Sie uns den Titel jenes Spieles/Programmes, das Ihren Anforderungen am meisten entsprach. Welches war technisch, graphisch, soundmäßig, anwenderbedingt oder unterhaltungsmäßig das beste? Wir suchen den Top-Favoriten 1987!

1. **WIZBALL**
2. Defender of the Crown
3. Last Ninja
4. Maniac Mansion

2 Bestes Action-Programm 1987

Welches war das nervenaufreibendste, schnellste, graphisch und soundmäßig überzeugendste Action-Spiel des vergangenen Jahres? Falls Sie jetzt ein nervöses Wrack sein sollten, welches Spiel war dafür verantwortlich?

1. **WIZBALL**
2. Combat School
3. Last Ninja
4. Barbarian (Psygnosis)

3 Schlechtestes Action-Programm 1987

Gab es irgendein Action-Game, das Sie in puncto Langweiligkeit, schlechter Umsetzung von Story in Graphik, Sound und Spielgeschehen, miserabler Spielidee oder zu hohem Preis in Zorn geraten ließ? Schreiben Sie den Titel in das Kästchen rechts!

1. **TOP GUN**
2. Clever + Smart
3. Living Daylights
4. Out Run

4 Bestes Adventure 1987

Erstklassige Graphik, irre Story, gute Atmosphäre, hervorragende Eingabemöglichkeiten, Spannung und intelligenter Aufbau, dies alles sind die Kriterien für ein Super-Adventure! Welches hat Ihnen 1987 am besten gefallen?

1. **GUILD OF THIEVES**
2. Maniac Mansion
3. Uninvited
4. Jinxter

5 Schlechtestes Adventure 1987

Adventures sind bekanntlich zumeist recht teuer. Für hohe Preise kann man natürlich auch etwas verlangen. Gab es im vergangenen Jahr ein Adventure, das Ihren Erwartungen in mehrerlei Hinsicht nicht entsprach? Nennen Wie Roß und Reiter?

1. **FRANKENSTEIN**
2. Hellowoon
3. Reisende im Wind 2
4. Shadows of Mordor

6 Bestes Anwenderprogramm 1987

Anwenderprogramme sind in der Regel nicht gerade billig. Dennoch sollten Sie „softwaremäßig" dazu beitragen, daß Ihre „Maschine" damit etwas anfangen kann. Welches Anwenderprogramm würden Sie als die beste Neuerscheinung 1987 bezeichnen? Wir suchen den Anwender-Hit des vergangenen Jahres.

1. **FINAL CARTRIDGE III**
2. Arnor Prowort
3. Deluxe Paint
4. Fleet Street Publisher

7 Bestes Sportprogramm 1987

„Tempo, Dramatik, Spannung", das sind sicher nur einige Schlagworte, die Ihnen bei einem guten Sport-Spiel oder einer Sport-Simulation aus der Kehle fahren. Wir fragen nach dem besten Programm dieser Gattung 1987!

1. **CALIFORNIA GAMES**
2. Superstar Ice Hockey
3. Gary Lineker's Super Soccer
4. Indoor Sports

Das ASM-Ergebnis

1. **PIRATES!**
2. Defender of the Crown
3. Vermeer
4. Gunship

1. **FLIP FLOP**
2. High Frontier
3. Guadalcanal
4. Tai Pan

1. **OCEAN**
2. Epyx
3. Electronic Arts
4. Psygnosis

1. **ROBTEK**
2. Mastertronic
3. Bubble Bus
4. Red Rat

1. **JOYSOFT**
2. Funtastic
3. Diabolo
4. T.S. Datensysteme

1. **COMMODORE AMIGA**
2. Commodore 64
3. Atari ST
4. Schneider CPC

1. **OUT RUN**
2. Top Gun
3. Clever+Smart
4. Reisende im Wind 2

8 Bestes Strategie-/Education-Game

Simulationen, Denkspiele, Strategie-Programme oder Lernsoftware sind wohl als die „Pioniere" der allgemeinen Software anzusehen. Welches Spiel/Programm aus einer dieser Klassen gefiel Ihnen persönlich am besten? Das würden auch wir gern wissen!

9 Schlechtestes Strategie-/Education-Game

Natürlich gibt es auch in dieser Kategorie „schwarze Schafe". Haben Sie 1987 ein Programm/Spiel gekauft, das sich im nachhinein als ein „übler Scherz" ohne echten Wert entpuppte? Wenn ja, bitte den Namen eintragen!

10 Bestes Software-Haus

Software-Häuser und Hersteller gibt es momentan wie Sand am Meer. Dennoch: Es gibt vermutlich Hersteller von erstklassiger Software, bei deren Namen Sie in „Ehrfurcht" erstarren und gleich mehrere Produkte kaufen. Mit anderen Worten: Welcher Hersteller von Programmen hat Ihnen 1987 am meisten imponiert?

11 Schlechtestes Software-Haus

Bei der Unzahl von deutschen, englischen oder amerikanischen Software-Herstellern gibt es natürlich auch einige, die mit einem großen Aufwand an Werbung nur ein Minimum an Qualität hervorbringen. Welche Firma ist nach Ihrer Meinung die schlechteste?

12 Firma mit dem besten Service?

Egal, ob deutsche oder englische Einzelhändler, eines ist beiden gemeinsam: der Service am Kunden! Wer steht bei Ihnen ganz oben in der Gunst, wenn es um Beratung, Preise und Lieferbedingungen in puncto Software geht? Wir suchen den Winner 1987!

13 Bester Computer-Typ

Dies ist natürlich eine Frage, über die sich streiten läßt. Klar, jeder ist ein eingefleischter Fan seines „ganz persönlichen" Computers. Dennoch würden wir gern von Ihnen wissen, welches Computer-System in Ihren Augen als das beste anzusehen ist? (Man sollte auch die lieferbaren Titel für den entsprechenden Rechner nicht vergessen!)

14 Computer-Programm, das Sie am meisten enttäuscht hat

Zum Schluß können Sie mal so richtig Dampf ablassen. Es ist diesmal nicht (unbedingt) die Firma, die Sie zu kritisieren haben. Vielmehr gilt es herauszufinden, welches Spiel/Programm trotz einer erstklassigen Aufmachung das Mieseste auf Kassette/Diskette beinhaltete. (Preis-Leistungsverhältnis). Nennen Sie uns den Titel und die Gründe.

Die Glücksfee spielte diesmal ein männliches Wesen! Redaktionsmitglied Thomas Brandt hatte ein goldiges Händchen für die folgenden zehn Gewinner eines ASM-Jahres-Abos:

Andreas Schlüter, Julie-Postel-Straße 98, 4352 Herten; Sven Fischer, Jägermeisterstraße 16, 3340 Wolfenbüttel; Oliver Bosum, Ostlandstraße 14, 3201 Hoheneggelsen; Herbert Kröll, Johannstraße 14, 6364 Florstadt; Bettina Führer, Curtmannstraße 41, 6300 Gießen; Rosemarie Kuhr, In der Siedlung 20, 4709 Bergkamen 5; Remo Sigrist, Sonnmatt, CH-6074 Giswil; Oliver Käppeli, Rehmatt 17, CH-6332 Hagendorn; Jens Breuer, Bernrather Straße 529, 5000 Köln 41 und Andre Grote, Ochtronshof 10, 4100 Duisburg 18.

LDIE IM MAI

Nummer Eins in Sachen Golf

In etwa zwei Monaten jährt sich der Erscheinungstag eines Sportprogramms zum zweitenmal, das wie kaum ein anderes Spiel dieses Genres für Furore gesorgt hat. Mit LEADERBOARD, einer Golfsimulation par excellance, ist der amerikanischen Firma ACCESS SOFTWARE ein Hit gelungen, wie er nur ganz wenigen Softwarehäusern vergönnt ist. Doch auch die Händler haben natürlich am Erfolg dieses Programms ganz kräftig partizipiert, denn es zählt mit weitem Abstand zu den bestverkauften Produkten, die jemals veröffentlicht wurden. Wir haben den bevorstehenden zweiten „Geburtstag" dieses Kassenschlagers zum Anlaß genommen, das Programm noch einmal aus dem Regal hervorzuholen.

Programm: Leaderboard, **System:** C-64, Amiga, Atari XL/XE, Atari ST, Spectrum, Schneider CPC/Joyce, **Preis:** Je nach System und Datenträger zwischen ca. 30 und 80 Mark, **Hersteller:** Access Software, USA/ U.S. Gold; erhältlich überall im Fachhandel.

Es fing an mit der C-64-Version des Programms, der in kurzer Zeit Umsetzungen auf fast alle anderen Homecomputer folgten. Als wir seinerzeit das Game auf dem Commodore begutachteten, waren wir auf Anhieb von seiner ausgezeichneten Grafik begeistert, die bis ins letzte Detail das Geschehen auf einem Golfplatz, die Kulisse und die Aktionen der Sportler wiedergibt. Doch am beeindruckendsten waren und sind die vielfältigen Möglichkeiten, die bei der Berechnung des Schlags zuhilfe genommen werden können.

Bevor es zur Sache geht, müssen die Zahl der Teilnehmer (bis zu vier Mitspieler) und deren Qualifikation eingegeben werden. Wählen kann man unter „Novice", „Amateur" und „Professional", was auf das spätere Spielgeschehen maßgeblichen Einfluß hat. Ferner kann man bestimmen, ob man 18, 36, 54 oder 72 Löcher, d.h. 1, 2, 3 oder 4 Platzrunden spielen will und einen der vier Kurse wählen, die in aufsteigender Reihenfolge natürlich entsprechend schwieriger werden. Nun, nachdem alle Vorentscheidungen getroffen sind, baut sich die Grafik der ersten Bahn auf.

Im Vordergrund sehen wir den Golfer, wie er sich, den Schläger in der Hand, einen Eindruck von der Beschaffenheit des Geländes und von den Windverhältnissen verschafft. Hierbei ist ihm eine Anzeige am rechten Bildschirmrand behilflich, der die Windrichtung und -stärke entnommen werden können. Außerdem wird hier angezeigt, welches Loch man spielt, welcher Spieler an der Reihe ist und mit wieviel Schlägen man den Ball im Loch unterbringen sollte („Par"). Unter der Anzeige der Windverhältnisse sieht man den derzeit gewählten Schläger; zur Verfügung stehen 1er, 3er und 5er Holz, 1er bis 9er Eisen und das Pitching Wedge, das zum Zuge kommt, wenn der Ball weniger als 110 Yards vom Loch entfernt liegt. Der Putter (das ist derjenige Schläger, den man zum Einlochen aus kurzer Distanz verwendet) muß nicht gewählt werden, sondern wird dem Golfer automatisch in die Hand gedrückt. Wichtig ist, daß man sich zuerst des richtigen Schlägers vergewissert, bevor man alles weitere erledigt. Zu diesem Zweck wird die Entfernung zum Loch - gemessen in Yards - von jedem Punkt der Bahn aus angegeben. Kommen wir zu dem Kraftmesser, der sich am rechten unteren Bildschirmrand befindet. Hier können nicht nur die Schlagstärke, sondern auch Links- oder Rechtsdrall bestimmt werden. So kann man nicht nur starken Windeinflüssen entgegenwirken, sondern auch Hindernisse umspielen. Mit all diesen Features ist es möglich, die Flugbahn des Balls nach Belieben zu manipulieren - ganz wie es die jeweiligen Gegebenheiten erfordern. Will man den Ball exakt gerade spielen, so positioniert man das Fadenkreuz (das Bindeglied zwischen dem Golfer und dem Loch) in der gewünschten Richtung und versucht, die Snapanzeige an der waagerechten Markierung zum Stehen zu bringen (daß dies nicht ganz einfach ist, werden die meisten von Euch ja sicher schon festgestellt haben!).

Es gäbe noch vieles zu LEADERBOARD zu sagen. Doch die technischen und taktischen Variationsmöglichkeiten sind nahezu unbegrenzt, so daß der uns zur Verfügung stehende Platz nicht ausreichen würde, um dem Variantenreichtum auch nur annähernd gerecht zu werden. Auch das gibt es: Einer meiner Bekannten katalogisiert alle bisher durchgeführten Schläge, und dies mit Eintragung der Entfernungsangabe, der Windverhältnisse und der Schlag- und Snapstärke (natürlich auf den Zehntelmillimeter genau)! Sei's drum, ob man LEADERBOARD nun „professionell" betreibt oder „just for fun" - bei diesem Spiel wird man auf alle Fälle auf seine Kosten kommen. Übrigens: Kurze Zeit, nachdem LEADERBOARD veröffentlicht worden war, setzte ACCESS noch eins oben drauf und brachte zwei neue Produkte heraus: das *Leaderboard Tournament* (ein Nachladewerk mit neuen Kursen) und *World Class Leaderboard,* das im Gegensatz zu seinem Vorgänger nun auch mit Bäumen, Büschen, Sandbunkern und einigem mehr aufwartete. Programme, die unter den Tausenden von Neuerscheinungen, die Jahr für Jahr produziert werden, herausragen und einen bleibenden Eindruck hinterlassen, sind äußerst selten. Eines davon ist LEADERBOARD, das - zumindset bei den Sportspielen - einen neuen Maßstab in der Softwareentwicklung gesetzt hat.

Bernd Zimmermann

Grafik	10
Animation	10
Realitätsnähe	10
Spaß/Spannung	11
Preis/Leistung	11

HOLE # 1
PAR 3
COURSE 1
BERND
1 0 +34
2 0 +14
3 0 +13
4 E
WINDS
CLUB 1W
YARDS 183
POWER
SNAP

c16chris

Der heiße Draht!

0 56 51 / 3 00 15

Ab sofort ist es soweit. Unsere HOTLINE wird durch einen elektronischen Partner verstärkt. Von nun an können neueste ASM-Tests und -Artikel Tag und Nacht abgerufen werden. Natürlich versteht unser elektronischer Freund nicht die deutsche Sprache, sondern die Signale Eures Heimcomputers. Langer Rede kurzer Sinn, wir haben endlich eine MAILBOX, welche sowohl Informationen anbietet als auch Informationen entgegennimmt. Nutzen kann die MAILBOX jeder, der im Besitz eines Akustikkopplers oder eines Modems ist. Als Übertragungsparameter wird derzeit der Standard (300 Baud/ 8 Bit/1 Stop-Bit/ keine Parität) verwendet. Zwar handelt es sich nicht um die schnellste Übertragungsart, dafür aber um die verbreitetste.

Wie wird die Verbindung aufgenommen?

Nachdem Ihr das Terminalprogramm eingestellt und den Akustikkoppler angeschlossen habt, kann die Mailbox angewählt werden. Sind die richtigen Parameter eingestellt, so erscheint nach wenigen Sekunden die Meldung:
PARAMETER 8/N/1
PRESS RETURN TO START SYSTEM
Nachdem Ihr diese Meldung mit RETURN quittiert habt, erscheint die Frage, ob Ihr in Englisch oder Deutsch kommunizieren möchtet. Die meisten werden wohl die deutsche Sprache bevorzugen und sollten deshalb diese Frage mit N beantworten. Jetzt kommt die übliche Frage nach dem USERNAMEN. Hier könnt Ihr wahlweise Euren Vornamen oder einen Phantasienamen verwenden. Habt Ihr auch diese Eingabe bewältigt, fragt das System, ob Ihr die Mailbox als Gast benutzt. Diese Frage ist bei einem ersten Kontakt immer mit J für Ja zu beantworten. Jetzt endlich erscheint die Tronic-Begrüßung und danach das MAILBOX-Hauptmenü.

Wie ist die Mailbox aufgebaut?

Die Mailbox ist in ein Hauptmenü und 9 Untermenüs (Rubriken) unterteilt. Zusätzlich kann über INFO ein Hilfsmenü mit Hilfstexten für Autoren/Einsteiger und Firmen aufgerufen werden. In dieser Rubrik werden auch ständig Neuerungen bzw. Veränderungen in der BOX bekanntgegeben. Also hier solltet Ihr zuerst hineinschauen. Aus Zeitgründen wird jedes Menü nur durch seine Überschrift dargestellt. Wer die einzelnen Menüpunkte noch nicht auswendig kennt, kann diese durch RETURN auflisten lassen. Die einzelnen Menüpunkte werden durch eine Zahl zwischen 1 und 9 angewählt. Mit 0 gelangt Ihr wieder zurück ins Hauptmenü. Einzelne Menüpunkte lassen sich vom Hauptmenü auch direkt auswählen, z.B. kommt Ihr mit der Eingabe 6.4 sofort in Rubrik 6 ASM-REVIEWS/SECRET SERVICE) Menüpunkt 4 (ANWENDER REVIEW SCHREIBEN). Wer also die Mailbox richtig kennt, wird diese Schreibweise bevorzugen.

Was bietet die MAILBOX?

Die MAILBOX ist insbesondere für die ASM-Leser gedacht, welche möglichst schnell die neuesten Reviews oder Tips/ Tricks lesen möchten. So werden beispielsweise aktuelle REVIEWS noch einige Wochen vor Erscheinen des Heftes eingespeist. Besonders interessant für ASM-Leser ist das Verzeichnis aller getesteten Programme. In verschiedenen Rubriken für die Jahrgänge 1986/1987/1988 kann wahlweise eine alphabetische Liste einer bestimmten Programmkategorie abgerufen werden. Hier sind praktisch alle getesteten Programme mit Bezeichnung, Hersteller, Bezugsadresse, Noten usw. aufgelistet. Dieser Service ist allerdings noch in Arbeit und wird erst in Kürze zur Verfügung gestellt. Eine andere Möglichkeit bieten die Feedback-Seiten. Hier hat man die Möglichkeit, Briefe an die ASM zu richten. Diese Briefe sind in der Box zum größten Teil freigegeben und können von anderen Lesern gelesen bzw. sogar beantwortet werden. Natürlich könnt Ihr auch über Menüpunkt 1.8 eine wichtige Mitteilung direkt an den Verlag schicken. Dieser Menüpunkt eignet sich auch hervorragend für Bestellungen und Ähnliches.

Selbst als Autor aktiv mitarbeiten!

Bei dem Aufbau der MAILBOX wurde besonders viel Wert auf die Möglichkeit der Mitarbeit gelegt. So kann jeder, der sich als Autor berufen fühlt, einen Artikel oder Review in die einzelnen Rubriken ablegen. Diese Texte stehen dann für jeden Anrufer zum Lesen bereit. Besonders interessante Artikel/ Reviews werden aus der Box entnommen und in unserer Zeitschrift veröffentlicht. Natürlich wird der Text in diesem Fall auf die übliche Art und Weise honoriert. Ihr solltet deshalb nicht vergessen, am Ende der Textübertragung die vollständige Adresse anzugeben. Wer regelmäßig für unsere Zeitschrift schreiben möchte, sollte die USER-Mitgliedschaft über Menüpunkt 1.9 beantragen. Dies ist kostenlos und bietet den Vorteil, daß der Autor nicht ständig seine Adresse im Text vermerken muß.

Autoren, die verhindern möchten, daß andere MAILBOX-Nutzer an den Text gelangen, sollten diesen über Menüpunkt 9.6 an uns schicken. Allerdings würde es uns freuen, wenn Ihr Euren Text zum Lesen freigebt, da die Box dadurch attraktiver wird. Bevor Ihr als Autor tätig werdet, solltet Ihr jedoch unbedingt das Info für Autoren abrufen, da hier noch weitere wichtige Informationen gegeben werden.

Programme per BOX!

Neben dem Austausch von Informationen ist die MAILBOX auch in der Lage, Programme entgegenzunehmen oder zu versenden. In diesem Fall gebt Ihr im Hauptmenü den Befehl FILES ein. Danach befindet Ihr Euch in einem Menü, von welchem aus Programme eingespeist oder abgerufen werden können. Die Bedienung dieser Funktionen ist relativ einfach und wird durch einen Hilfstext erläutert. Bedenkt jedoch, daß nur Programme eingespeist werden dürfen, welche als Public-Domain-Software gelten. Natürlich könnt Ihr auch Eure eigenen Entwicklungen zur freien Verfügung stellen. Programme können übrigens im ASCII-und XMODEM-Protokoll übertragen werden. Augenblicklich ist dieses Menü noch ziemlich leer, wir hoffen jedoch, daß Ihr dies bald ändert.

Schach per Modem!

Auch für unsere Schachfreunde haben wir uns etwas einfallen lassen. Neben einer Schachecke (Informationen/ Reviews) können USER (eingetragene Mitglieder) auch über das Modem gegeneinander spielen. Wer mehr darüber erfahren möchte, sollte vom Hauptmenü aus das Schachmenü mit SPIELE aufrufen. Denkt daran, die USER-Eintragung ist zur Zeit noch kostenlos und erfolgt über Menüpunkt 1.9.
So, mehr wird noch nicht verraten. Wer mehr wissen möchte, sollte einfach in unsere neue Box reinschauen. Übrigens, solltet Ihr einmal nicht weiterkommen, so hilft fast immer der Hilfstext, der mit HILFE aufgerufen wird. Über die zahlreichen Befehle, die dort aufgelistet sind, läßt sich die Box Euren individuellen Bedürfnissen anpassen (z.B. die Umlaute/Seitenlänge etc.). Wißt Ihr einmal nicht weiter, so könnt Ihr mit SYSOP den System Operator rufen. Ist dieser gerade in der Nähe der Anlage, so kann dieser helfend eingreifen. Wir würden uns freuen, wenn Ihr Eure Meinung zur Mailbox bzw. zu unseren Heften in einer unserer Feedback-Seiten hinterlegt. Übrigens, neben unserer Mailbox sind wir jetzt auch per BTX über die Teilnehmernummer 05651/30016 erreichbar.

Viel Spaß wünscht der SysOp-Frank!

Liebe Leute,
das herrliche an dieser Seite ist, daß man so schön an ihr herumdoktern kann. Das haben wir diesmal wieder gemacht, weil wir tatsächlich eine Idee hatten (das soll von Zeit zu Zeit auch mal vorkommen). Draufgebracht haben uns unsere Leser, die einerseits an der „Bei Anruf Wort"-Aktion kein großes Interesse mehr hatten, ersten Reaktionen zufolge aber gern an der „Ewigen-Liste" rumbasteln wollten. Wir haben uns gedacht, daß Gruppen, die aus mindestens fünf Leuten bestehen, uns ihre „Ewigen-Liste" zuschicken. In jeder ASM wird dann eine Gruppe (z. B. Schulklasse, Pfadfindergruppe, Fußballverein, Computer-Club, etc.) mit ihrer „Ewigen-Liste" vorgestellt. Als Angaben brauchen wir zusätzlich noch die Namen und Adressen der beteiligten Leute sowie deren Computer-Systeme. Denn es gibt was zu gewinnen: Diejenigen, die veröffentlicht werden, erhalten ein Überraschungspaket mit Software. Also, schreibt uns schnell Eure „Ewigen-Liste", damit wir schon in der nächsten Ausgabe damit anfangen können.
Jetzt geht's weiter mit den jeweils drei Gewinnern der Sound-Top-Ten und natürlich der Grafik-Top-Ten. Je 20 Märker gehen an: Marc-P. Schnieber, Neue Reihe 19, 3342 Werlaburgdorf; Andreas Kröll, Jahnstr. 14, 6364 Florstadt 1; Martin Neumann, Marienthaler Str. 18, 6220 Rüdesheim; Ulrich Rahlenbeck, Nordhauser Str. 28, 5860 Iserlohn 8; Thorsten Fritzel, Karlstr. 30, 6350 Bad Nauheim; Martin B. Ebnöther, Bullingestr. 63 Wg. 73, 8004 Zürich, Schweiz.

Die Ewigen-Liste

(ASM-LIEBLINGE)

zusammengestellt von M.K., bez, str., t.b., philipp und o. s.

1. Leaderboard
2. Winter Games
3. Football Manager
4. Uridium
5. International Soccer 2
6. Trivial Pursuit
7. Bomb Jack
8. Tenth Frame
9. Robin of Sherwood
10. Defender of the Crown
11. Arkanoid
12. Tau Ceti
13. Paperboy
14. Auf Wiedersehen Monty
15. Marble Madness
16. Mercenary
17. The Pawn
18. Boulderdash
19. Bubble Bobble
20. Krakout
21. Jack the Nipper
22. International Karate
23. Sam Fox Strip Poker
24. Starglider
25. Super Cycle
26. Wizball
27. Tass Times
28. Murder on the Miss.
29. Sorcery
30. Trailblazer
31. Pirates!
32. City Defense
33. Giana Sisters
34. Yie Ar Kung-Fu
35. Thrust
36. Chessmaster 2000
37. id
38. Tetris
39. Summer Games
40. Terrormolinos
41. Goldrunner
42. Last Ninja
43. Traz
44. Barbarian (Psygnosis)
45. Elite
46. Black Lamp
47. The B.I.G. Deal
48. Terramex
49. Super Star Icehockey
50. Portal

Die besten Grafiken

1. Defender of the Crown
2. Last Ninja
3. IK +
4. Wizball
5. Guild of Thieves
6. Bangkok Knights
7. The Pawn
8. Trivial Pursuit
9. Uridium
10. Jinks

Die besten Sounds

1. Last Ninja (7)
2. Bad Cat (–)
3. Arkanoid (10)
4. To be on Top (3)
5. Wizball (9)
6. International Karate + (6)
7. Bangkok Knights (5)
8. Giana Sisters (4)
9. Combat School (–)
10. Krakout (5)

HOTLINE

TOP 30 im Mai

Liebe Leser, wir haben für Sie die aktuelle Software-Hitparade zusammengestellt. Hierbei haben wir uns auf die uns übermittelten Verkaufszahlen der Software-Großhändler und auf Leserzuschriften gestützt. (Verkaufszahlen: 1/3; Leserwünsche: 2/3). Um die Charts für Sie übersichtlich zu machen, haben wir sie nach derzeitiger und vorangegangener Plazierung, Programmname, System und Herstellerfirma untergliedert.

Aktuelle Plazierung	Letzte Plazierung	Spiel	System	Hersteller
1	22	Platoon	C-64/Schneider/Spectrum	Ocean
2	18	Way of the Exploding Fist	C-64/Spectrum/Schneider	Ricochet
3	27	BMX Kidz	C-64	Firebird
4	–	Tetris	Ami./ST/C-64/Schn./Spec./MSX/IBM	Mirrorsoft
5	6	Giana Sisters	Amiga/ST/C-64	Rainbow Arts
6	1	Combat School	C-64/Spectrum/Schneider	Ocean
7	7	Bubble Bobble	C-64/ST/Spectrum	Firebird
8	13	Nebulus	C-64/Spectrum	Hewson Consultants
9	9	Starwars	ST/Amiga/C-64/Spectrum/Schneider	Domark
10	23	Super Star Ice Hockey	C-64/IBM	Databyte
11	4	Wizball	C-64/Spectrum/ST/IBM	Ocean
12	3	BMX Simulator	C-64/Spec./Schn./C-16/XL/ST/Amiga	Code Masters
13	8	Grand Prix Simulator	C-64	Code Masters
14	wieder drin!	Joe Blade	ST/Amiga/C-64/Spectrum/Schneider	Players
15	2	Match Day II	C-64/Spectrum/Schneider	Ocean
16	11	California Games	C-64	Epyx
17	–	ATV Simulator	C-64	Code Masters
18	–	Predator	C-64/ST/Schneider	System 3
19	16	Kik Start II	C-64/Spectrum	Mastertronic
20	12	Trantor	Schneider/C-64/Spectrum	Go!
21	–	Arkanoid II	C-64/Spectrum/Schneider	Imagine
22	5	Out Run	C-64/Spectrum/Schneider/Sega	U.S. Gold
23	17	To be on Top	C-64	Rainbow Arts
24	19	Indoor Sports	Amiga/C-64/Spectrum	Databyte
25	wieder drin!	Ghostbusters	C-64/Schneider/Spectrum	Ricochet
26	–	Terramex	ST/Amiga/C-64/Schneider/Spectrum	Grand Slam
27	–	Black Lamp	ST/C-64/Spectrum	Firebird
28	wieder drin!	Dan Dare	C-64/Schneider/Spectrum	Ricochet
29	14	Skate or die	C-64	Electronic Arts
30	26	Winter Olympiad '88	C-64/ST/Amiga/Spec./Schn./C-16/IBM/XL	Tynesoft

Top Ten/C-64

Spiel	Hersteller
1 Platoon	Ocean
2 BMX Kidz	Firebird
3 Way of the Exploding Fist	Ricochet
4 Super Star Ice Hockey	Databyte
5 Grand Prix Simulator	Code Masters
6 Giana Sisters	Rainbow Arts
7 Tetris	Mirrorsoft
8 California Games	Epyx
9 ATV Simulator	Code Masters
10 Combat School	Ocean

Top Ten/ST

Spiel	Hersteller
1 Bubble Bobble	Firebird
2 Tetris	Mirrorsoft
3 Starwars	Domark
4 Wizball	Ocean
5 Terramex	Grand Slam
6 Black Lamp	Firebird
7 Winter Olympiad '88	Tynesoft
8 Battleships	Elite
9 Joe Blade	Players
10 Backlash	Novagen

Top Ten/Schneider

Spiel	Hersteller
1 Way of the Exploding Fist	Ricochet
2 Platoon	Ocean
3 Tetris	Mirrorsoft
4 Combat School	Ocean
5 Joe Blade	Players
6 Trantor	Go!
7 Match-Day II	Ocean
8 Predator	System 3
9 Ghostbusters	Ricochet
10 Out Run	U.S. Gold

Top Ten/Spectrum

Spiel	Hersteller
1 Platoon	Ocean
2 Combat School	Ocean
3 BMX Simulator	Code Masters
4 Nebulus	Hewson
5 Way of the Exploding Fist	Ricochet
6 Bubble Bobble	Firebird
7 Tetris	Mirrorsoft
8 Wizball	Ocean
9 Match Day II	Ocean
10 Arkanoid II	Imagine

Top Ten/Amiga

Spiel	Hersteller
1 Giana Sisters	Rainbow Arts
2 Starwars	Domark
3 Tetris	Mirrorsoft
4 Indoor Sports	Databyte
5 Jinks	Rainbow Arts
6 Backlash	Novagen
7 Roadwars	Melbourne House
8 Terramex	Grand Slam
9 XR-35	Anco
10 Black Shadow	CRL

Top Ten/Atari

Spiel	Hersteller
1 BMX Simulator	Code Masters
2 Winter Olympiad '88	Tynesoft
3 Rockford	Mastertronic
4 Soccer Boss	Alternative
5 Mercenary	Novagen
6 Football Manager	Addictive
7 Milk Race	Matertronic
8 Rigel's Revenge	Bulldog
9 Arkanoid	Imagine
10 Four Great Games	Micro Value

Muskelmann macht Matsch aus Menschen

Programm: Predator, **System:** C-64 (getestet), CPC (getestet), Atari ST, **Preis:** systemabhängig, ca. 32 - ca. 70 DM, **Hersteller** Activision, **Muster von:** [3].

PREDATOR, der Filmheld, treibt nun endlich auch auf dem Computer sein Unwesen. Titelheld des gleichnamigen Spiels ist, wer könnte es auch anders sein, Arnold Schwarzenegger, **der** Muskelprotz schlechthin.

Die Story des Games lehnt sich sehr stark an den Film an. Freund Arnold muß im Dschungel Überlebende eines Hubschrauber-Absturzes finden. Er übernimmt den Part eines gewissen Schäfer, der einen kleinen Trupp Leute befehligt. Doch eine mysteriöse Macht hat sich, so scheint es, mit den ohnehin schon gefährlichen Guerillas verbündet, denn Schwarzeneggers (Schäfer) Truppe wird von dem/den Außerirdischen nach dem Muster der zehn kleinen Negerlein dahingerafft. Also muß Arnold allein zusehen, wie er zurechtkommt. Dabei ist es gerade nur günstig, daß seine Kumpel in einigen Abständen als Leichen vorzufinden sind, denn von denen kann Arnold die Knarren übernehmen und somit die Guerillas niedermähen, bevor diese selbiges mit ihm tuen. Im Zweifelsfall hat Arnold immer noch seine Fäuste, womit die irrige Annahme gestützt wird, das Bodybuilder schlagkräftig sind.

Wie dem auch sei, und wie immer man auch über den proteinschluckenden Kerl denken will, jetzt wird das Game eingeladen, und zwar zunächst mal in den 64er (Disk). Es gibt, nach einiger Ladezeit, einen Vorspann und dann eine kleine Slideshow: Man sieht die alte Erde mitten im Weltenraum, ein kleines Ufo kommt herbeigeflogen, läßt etwas auf den blauen Planeten fallen und verschwindet wieder. Aha! Das ist die mysteriöse Macht.

Jetzt wird erstmal wieder geladen, dann heißt es, die Disk umzudrehen. O.K., dann wird nochmal geladen, und...tatsächlich, es erscheint ein Vorspann, der auffordert, zum Start des Spiels auf eine Taste zu drücken. Und dann...nee, es wird zwar nicht weitergeladen - aber nun kann man erstmal zuschauen - nämlich wie sich einer nach dem anderen von den Leuten der Schäfer-Truppe vom Hubschrauber abseilt. Dies geschieht ordentlich und ziemlich gemächlich.

Zum Schluß kommt Arnold, den man von seinen Kameraden nur dadurch unterscheiden kann, daß er sich nicht von selbst nach rechts bewegt. Eigentlich sollte man laufen sagen, aber Arnold erweckt den Eindruck, als könne er vor lauter Muskeln keinen Schritt vorwärts machen. Wie sich schnell herausstellt - er kann - aber nur schwerfällig, eher so in der Art eines Grizzly-Bären. Die vielen Muskeln sind wohl doch etwas hinderlich.

Der Hintergrund ist jedenfalls von der Programmierercrew SYSTEM 3 sehr gut gestaltet. Und er scrollt auch ordentlich. Mit dem Schwarzenegger-Figürchen ist das, wie oben dargestellt, schon etwas anderes. Er ist wirklich ein bißchen schwerfällig geraten, was die Geschwindigkeit des Games negativ beeinflußt. Jetzt geht's also los, von links nach rechts. Diverse Guerillas tauchen frontal bzw. aus Bodenlöchern auf. Arnold kann und soll diese niedermachen, er hat aber auch die Möglichkeit, indem er die Schüsse versucht zu umlaufen, leicht angeschlagen davonzukommen. Insgesamt drei Leben hat er zur Verfügung, außerdem drei Handgranaten, die er auf verschiedene Entfernungen mit Leertaste oder Shift den Feinden entgegenwerfen kann. Schon kurz nachdem Schäfer/Schwarzenegger losgelaufen ist, taucht der mysteriöse Außerirdische auf, der Hintergrund wird in Blau getaucht, Schwarzenegger blinkt wie verrückt, und der Außerirdische (dargestellt durch ein rotes Dreieck) hat es auf unsern Arnold abgesehen. Da hilft zunächst mal nur die Flucht. Irgendwie soll das Ding ja zu überlisten sein, aber wie?

Nach dem das Dreieck im linken Bildrand verschwunden ist, wird der Dschungel wieder normal, und die Guerillas kommen wieder aus ihren Löchern gekrochen. Spätestens jetzt kommt man an die erste Leiche, wo man die Waffe aufnimmt. Munition dürfte man bis hierhin eh keine mehr haben. Und so geht es weiter. Unterwegs fliegen Geier-Schwärme auf den PREDATOR zu. Die Geier können entweder abgeschossen werden, oder Predator duckt sich, da die Vögel Energie entziehen. Die nächsten Guerillas fordern sowieso wieder Kraft, mit der man sparsam umgehen muß. Generell sind nicht soviele Feinde ständig vorhanden, so daß man öfter einfach „nur so" durch den Dschungel läuft. Hier macht sich bemerkbar, daß ein passender Hintergrundsound fehlt. Der Titelsound ist nämlich o.k. Das große Warten gibt's dann wieder, wenn man das Zeitliche gesegnet hat. Dann wird nämlich wieder nachgeladen. Um nicht noch einmal die „Ausstiegszeremonie„ mitansehen zu müssen, kann man A,R,N,O,L,D oder P,R,E,D,A,T,O,R während des Nachladens drücken. Dann beginnt man mit dem Abseilen des Helden. Die dürften schon auf ihren Statistenplätzen angelangt sein.

Jetzt zur Schneiderversion: Das Laden geht hier schneller, aber leider nimmt das „Spielfeld" nur etwa zwei Drittel des Bildschirmes ein. Dafür gibt's aber etwas mehr Action, die Abseilaktion geht sehr schnell vonstatten und die Anzahl der Feinde ist vergleichbar viel höher. Außerdem gibt's ein paar Tönchen, auch wenn Schwarzenegger nur von links nach rechts den Screen durchmißt, ohne irgendwem ein Haar zu krümmen. Sehr hübsch ist die Alien-Sequenz gelungen, obwohl die Grafik insgesamt nicht an die des C-64 heranreicht. Die Motivation würde ich beim Schneider etwas höher ansetzen als beim 64er, weil hier einfach mehr los ist.

So, jetzt kommt der Punkt mit der Moralpredigt: PREDATOR reiht sich nahtlos in die Reihe der Games wie *Platoon* oder *Gryzor* ein. Wenn diese Games auf den Tischen der BPS landen, dürfte klar sein, was damit passiert. Im Gegensatz zu *Platoon* wird hier aber gar nicht versucht, das Massaker, das Predator anrichten muß, mit irgendwelchen Antikriegs-Motiven zu beschönigen. In der Anleitung wird lediglich daraufhingewiesen, daß „antiamerikanische„ Truppen (gemeint sind die Guerillas) aus dem Regenwald heraus operieren. Diesen Teil der Story hätte man sich eigentlich sparen können.

Doch nun zur abschließenden Bewertung: PREDATOR ist nicht ganz das, was man sich erwartet hat. Vor allem auf dem 64er ist PREDATOR etwas langsam, das Gameplay nicht besonders spannend. Letzteres ist auf dem Schneider o.k. Wie die ST-Version aussieht, wird sich noch herausstellen. Es lag noch keine endgültige Version zum Testen vor. Fazit: Mittelmäßig, für den Schneider besser.

Martina Strack

Schneider/C-64		
Grafik	8	9
Sound	5	7
Spielablauf	6	8
Motivation	7	8
Preis/Leistung	6	7

Mit dem Panzerknacker unterwegs

Programm: War Heli, **System:** Atari ST (mit mind. 1MByte; Farbe), **Preis:** ca. 55 Mark, **Hersteller:** Argonica, Uster, Schweiz, **Muster von:** Gentle Giant, Bremen.

Bereits in der letzten Ausgabe hatte ich Euch „Im Blickpunkt„ ein neues Shoot 'em Up vorgestellt, das aus einem schweizer Software-Haus stammt. Die Demo-Version von **WAR HELI,** so der Titel des Hubschrauber-Kampfspiels gab noch nicht sehr viel her. Jetzt habe ich von **ARGONICA/GENTLE GIANT** das fertige Spiel bekommen, das ich vor vier Minuten aus dem Laufwerk des ST entfernte. Noch gezeichnet von frischen Eindrücken sitze ich nun an der Schreibmaschine, um Euch das z.T. harte, aber spielerisch nicht schlechte Game etwas näher zu beschreiben.

Das Negative an diesem Produkt gleich vorweg:

- man benötigt 1MByte RAM, um überhaupt in den Genuß des Spiels zu kommen
- nicht ganz exakte Kollisionsabfrage
- eigene Schüsse zu kurz
- Helicopter nicht optimal dargestellt
- Spielgeschwindigkeit zu niedrig

Nun zum Spielaufbau und -ablauf:

Man bewegt seinen Hubschrauber über eine von oben nach unten scrollende, eigentlich recht gut dargestellte Landschaft, die in den verschiedenen Levels „andere Formen" annimt. Im ersten Screen handelt es sich um eine Art Industrie-Landschaft, wo man neben feindlichen Panzern Lagerhäuser, größere, langgezogene Bauten und Landstraßen entdeckt. Aber auch eine stark bewachte Grünfläche (Park) muß überflogen werden. In den anderen Levels findet man auch Wohnhäuser, Gärten, parkende Autos, Brunnen oder Swimming Pools. Leider (!!!) begegnet man auch zivilen Fahrzeugen (Sportwagen, Brummis, Dragstern und **Krankenwagen**). Diese lösen sich in Luft auf, wenn man draufhält, obwohl keinerlei Gefahr für den Heli-Piloten durch jene besteht! Das ist nicht gut! Dafür kassiert der Spieler auch gleich einen saftigen Punktabzug. ARGONICA hätte vielleicht lieber auf diese Features verzichten sollen, denn wie „leicht" ist der eine oder andere aus Versehen abgeschossen!

So, nun beginnen wir ganz vorn - bei Level eins: Wir sehen die Einblendung LEVEL ONE; unser Hubschrauber kommt so langsam ins Bild gescrollt, und ohne Vorwarnung geht das Killen und Selbstverteidigen (hängt vom Standpunkt ab) los! Kaum richtig auf die Steuerung eingestellt, kreuzen auch schon die ersten (nett dargestellten) Panzer meinen Weg. Ich halte drauf, und wenn ich nahe genug dran bin treffe ich die Blechkisten auch. Diese wiederum haben „schußmäßig" eine ganz andere Reichweite. Also, muß ich killen oder den Salven ausweichen. Aber aufgepaßt! Man sollte sich merken, daß noch Schüsse in den Rücken erfolgen, obwohl der oder die Panzer sich bereits außer Sichtweite befinden! Falls es zu haarig wird, drücke man die Leertaste: Eine Smart-Bombe (eine der ältesten Erfindungen der Spiele-Soft) vernichtet alles, was sich im näheren Umkreis befindet. Zu Beginn des Spiels besitzt man eine, die in einer Anzeige (rechts) dargestellt wird. in selbiger sehen wir auch die Anzahl der verbliebenen Helis und eine Art „Zustandsbericht". Im Laufe der Zeit entdecken wir ein sich um die eigene Achse drehendes „B". Wenn dieses berührt wird, erhält man eine „Zusatz-Smart". Bereits im ersten Level merkt man, daß es höllisch schwierig ist, den Anforderungen des Killens gerecht zu werden. Die Panzer-Salven sind zahlreich; Ausweich-Manöver bisweilen unfruchtbar, wenn man mehr als zwei Panzer hat „stehenlassen". Die Reichweite der eigenen Geschosse ist sehr kurz, so daß man schon ziemlich dicht am Feind „agieren" muß. Hat man die „Schlacht am Park" gut hinter sich gebracht, so ist das die halbe Miete, um in den zweiten Level zu kommen. Aber, wie bereits erwähnt, tauchen im ersten Screen schon Sport- und Lieferwagen auf, die man, sagen wir: wegen des „nervösen Zeigefingers", auch kurzer Hand zerstört hat... Also, nicht abschließen!!!

Weiter im Text, weiter im Spiel! Die folgenden Bilder bescheren uns abermals Panzer, die aber schon etwas gewiefter vorgehen (möglicherweise zum Schutz der Zivilbevölkerung?). Es wird unglaublich hart: Wer hier nicht schnell genug reagiert oder keine „Smarts" mehr auf seinem Konto hat, sieht alt aus! Daumen und Stick verschmelzen zu einer Einheit, beide werden heiß, der „rote Knopf" wird „tausendmal berührt"... Jetzt tauchen auch wieder zivile Autos auf, die...na, ihr wißt es ja bereits! Schön und gut (oder lieber „häßlich und schlecht"?), ich dringe in das dritte Level ein...

Zu Beginn sehe ich nur eine riesige Wasserfläche, wundere mich schon, wo hier ein Panzer agieren sollte. Doch: Jetzt geht's etwas anders zu: Schnellboote kommen von allen Himmelsrichtungen auf mich zu und feuern ihre Torpedos ab. Nur, wer gute Nerven oder schon geübt hat, wird das Terrain unbeschadet verlassen können. Zu übermächtig ist die Flotte, die zudem noch ein Mutterschiff breitseits legt, um mir den Garaus zu machen. Mit gezielten Schüssen muß ich versuchen, die drei Geschütze an Bord lahmzulegen. Und so geht's dann weiter, bis der taktisch immer geschickter werdende Gegner mich vom Himmel holt...

WAR HELI ist gar nicht mal ein so schlechtes Spiel. Es erfordert viel Konzentration, taktisch geschicktes Vorgehen und einen schnellen Finger. Dieses Ballerspiel ist recht farbenfroh, die Animation nicht übel, das Scrolling ordentlich, wenn auch etwas zu langsam. Soundmäßig wird nicht viel geboten; aber den kann man ja auch mit „F2" zum Schweigen bringen oder mit „F4" leiser stellen („F5" bewirkt das Gegenteil). Die „F8"-Taste läßt uns den Spielstand abspeichern, während man mit „F10" selbigen wieder laden kann (guter Service). Das ARGONICA-Produkt ist zwar keine „schweizer Präzisionsarbeit", ist aber für ST-Baller-Fans durchaus zu empfehlen. Wer allerdings Skrupel besitzt, durch Zufall „Zivile" abzuknallen, sollte die Finger von WAR HELI lassen. Nur der coole Profi macht hier keine Fehler.

Manfred Kleimann

Grafik	9
Sound	6
Spielablauf	8
Motivation	9
Preis/Leistung	8

THE ARMAGEDDON MAN

Es ist das Jahr 2032. Die Zukunft der Welt steht auf Messers Schneide. In den letzten 30 Jahren haben jede der Mächte ein riesiges Arsenal an Atomwaffen aufgehäuft. 16 Superpower Nationen, eine jede mit ausreichend Atommacht für die endgültige Vernichtung der gesamten Welt, stehen einander feindlich gegenüber – das unumgänglich erscheinende Resultat: Armageddon!

Das Vertrauen zueinander ist durch die Unkenntnis der gegnerischen Absichten gestört. Aus Verzweiflung und um dieser Situation Herr zu werden haben sich die 16 Supermächte zu einer Allianz zusammengeschlossen – die UNN (United Nuclear Nations).

Zusammen finanzieren und entwickeln sie ein riesiges Netz von Spionen- und Lasersatelliten, welche imstande sind, die politischen, wirtschaftlichen und militärischen Entwicklungen in der ganzen Welt zu beobachten und zu beeinflussen und sie sogar direkt zu kontrollieren.

Das ganze Netz wird von einer riesigen und hochentwickelten Satellitenstation – mit Codenamen Olympus – aus gesteuert. Und Olympus selbst wird von seinem Supreme Commander, dem „Armageddon Man“, der im wahrsten Sinne des Wortes das Schicksal der Welt in seinen Händen hält, kontrolliert.

In diesem Szenario wurden SIE auserwählt, die Rolle des „Armageddon Man“ zu übernehmen. Ob Sie die nötigen diplomatischen, strategischen und militärischen Fähigkeiten besitzen, um die Welt vor dem Armageddon zu retten, steht jetzt zur Frage.

Ein jedes Spiel enthält ausführliche Spielanleitungen, eine farbige Landkarte der Welt aus Kunststoff vom Jahr 2032 (Größe 63 cm × 40 cm) und zwei Banner, um Ihnen bei der Darstellung des Kampfverlaufs zu helfen.

NEW IN KÜRZE ERHÄLTLICH FÜR

Atari ST	Diskette
Commodore Amiga	Diskette
Schneider PCW 8256/8512	Diskette
IBM PC	Diskette

AUCH ERHÄLTLICH FÜR

Spectrum 48/128	Kassette
Schneider CPC	Kassette/Diskette
Commodore 64/128	Kassette/Diskette

Vertrieb: Rushware

Mitvertrieb: MICRO HÄNDLER

Österreich: Karasoft

Schweiz: Thali AG

martech

Martech ist das eingetragene Firmenzeichen der Martech Games Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensey Bay, East Sussex BN24 6EE. Phone: (0323) 768456 Telex: 878373 Martech G Fax: (0323) 766460

FAST EIN HIT!

Programm: Shanghai Karate, **System:** Schneider CPC, **Preis:** Ca. 10 Mark, **Hersteller:** Players, England, **Muster von:** Players.

Schade, schade. Wäre da nicht ein kleiner, aber nichtsdestotrotz vielleicht entscheidender Haken an **PLAYER's** neuem Programm **SHANGHAI KARATE**, so hätte man das Game bedenkenlos mit dem „ASM-Gütesiegel", dem Hitstern, versehen können. Denn für ganze zehn Mark bietet das Programm eine Menge Spielspaß, Spannung und Action - kurz: Unterhaltung auch für einen längeren Zeitraum.

Doch bevor wir uns mit dem Fehler des Programms beschäftigen, wollen wir uns zunächst einmal die Vorzüge dieses Karategames etwas näher anschauen - und die sind nicht zu knapp! Da wäre zunächst der günstige Preis, immerhin ja ein nicht unerheblicher Aspekt bei der Kaufentscheidung. Dazu kommt eine für ein Niedrigpreisprogramm ausgezeichnete Grafik, begleitet von einem ansprechenden Sound. Die beiden Kämpfer sind gut animiert, so daß die Bewegungsabläufe sehr realistisch wirken. Zahlreiche Schläge und Tritte können ebenso ausgeführt werden wie die oft unumgänglichen „Deckungsaufgaben". Drückt man den Joystick nach oben, ohne den Feuerknopf zu betätigen, so kann man seinen Kämpfer bei Bedrängnis aus der Gefahrenzone bringen. Etwas Nettes hat man sich bei der Highscoreliste einfallen lassen, auf die, wenn man sie für eine Weile stehen läßt, Schnee herabrieselt, der sich bald zu wahren Bergen auftürmt und das Bild in eine winterliche Landschaft verwandelt.

Auch für eine Hintergrundstory wurde gesorgt, denn der Spieler will ja schließlich wissen, wofür er überhaupt kämpft. Seine Aufgabe ist, heilige Schriftrollen davor zu bewahren, daß sie in die Hände des bösen Wang Chen und seiner Armee fallen. Und damit hätten wir auch schon mal den Gegner ermittelt, mit dem sich Lo Yin, der Held des Spiels, herumzuschlagen hat. Die ganze Aktion läuft über vier Level, die jeweils eine andere Kulisse für die Auseinandersetzungen bescheren. Hier nun kommen wir zum Knackpunkt: Die einzelnen Level werden von Kassette nachgeladen, nachdem man das vorhergehende erfolgreich abgeschlossen hat. Dieses aber funktionierte bei der uns vorliegenden Version leider nicht. Nun mag es sein, daß nur diese fehlerhaft ist und andere Kassetten einwandfrei nachladen. Leider konnten wir dieses Problem bis Redaktionsschluß nicht mehr aufklären; so kann ich Euch also nur raten, das Programm vor dem Kauf auf einen eventuellen Fehler zu überprüfen, vorausgesetzt, diese Möglichkeit besteht bei Eurem Händler.

Natürlich kann man SHANGHAI KARATE trotzdem spielen, allein oder zu zweit (bei letzterer Option muß einer der Spieler dann natürlich das Keyboard zuhilfe nehmen). Allerdings wird man - für den Fall, daß alle Versionen den Nachladefehler aufweisen - auf die dem ersten Level folgenden Hintergrundgrafiken verzichten müssen, was das Spiel nach einiger Zeit dann vielleicht doch etwas langweilig werden läßt. Bleibt als Fazit nur noch einmal zu sagen: Schaut Euch das Game an, bevor Ihr es kauft! In fehlerfreiem Zustand sicher ein echter Hit, so aber konnten wir das Programm leider nicht mit dem begehrten Stern schmücken. Die untenstehende Bewertung mußte ich aus genanntem Grund teilweise in Form von „von-bis-Noten" vornehmen. *bz*

Grafik	9
Sound	8
Spielablauf	7-10
Motivation	7-10
Preis/Leistung	9-11

Wo soll denn d

Programm: Iridon, **System:** Amiga, **Hersteller:** Kingsoft, **Preis:** ca. 50 DM, **Muster von:** 22.

Je teurer die Spiele von **KINGSOFT** werden, desto schlechter werden sie auch. Auf diese Idee könnte man jedenfalls kommen, wenn man sich die Neuveröffentlichungen für den Amiga ansieht. Mußte ich mich doch schon bei den Tests für die letzte Ausgabe mit einem solchen Produkt abquälen. Nun, das neueste Machwerk trägt den Namen **IRIDON** und paßt genau in dieses Muster. Wie steht es da in der Werbung zu lesen: „Unser neuester Action-Renner für den Amiga. Ein superschnelles, horizontal scrollendes Spiel mit prächtiger Grafik und vielen Digi-Sounds. Der gesamte PAL-Bildschirm wird als Spielfläche ausgenutzt." Soweit Originalton Kingsoft.

Es wird mir im weiteren Verlauf meines Textes ein Vergnügen sein, diese Behauptungen zu wiederlegen. Beginnen möchte ich mit den Digi-Sounds. Diese sind zwar gut, aber irgendwoher kenne ich die doch? Na klar, der typische Kingsoft-Baller-Sound. Den könnte man allmählich auch mal ändern! Der nächste Punkt. Superschnell soll das Spiel sein. Nun, schnell ist es schon, diese Geschwindigkeit aber mit „superschnell" zu bezeichnen, halte ich für übertrieben. Da sollte sich der Werbetexter mal das Spiel *XR35* ansehen, dann weiß er, was „superschnell" wirklich bedeutet!

Daß der gesamte PAL-Bildschirm ausgenutzt wird, stimmt; dies ist auch sehr positiv zu bewerten. Die Grafik ist ebenfalls gut; das Prädikat „prächtig" hat sie aber auch nicht verdient (siehe auch *Black Shadow!* ASM berichtete in 4/88). So, nachdem dies erst mal geklärt wäre, möchte ich natürlich nicht versäumen zu sagen, was ich von dem Spiel halte und um was es überhaupt geht: Stellen Sie sich das Spiel *Uridium* mal um 180 Grad gedreht vor. Ferner stellen Sie sich vor, daß die Plattform doppelt so breit ist. Haben Sie's? Gut, jetzt wissen Sie schon das meiste. Denn genau so sieht Iridon aus. Auch das Spielgeschehen ist mit dem von *Uridium* fast identisch. Auch hier muß mit einem Schiffchen (das übrigens, wie alle Sprites, winzig klein ist) über die verschiedenen Plattformen rasen und die Gegner reihenweise aus dem Universum blasen.

Natürlich gibt es auf den Platt-

Im Blickpunkt: Katakis

Programm: Katakis, **System:** C-64, **Preis:** Steht noch nicht fest, **Hersteller:** Rainbow Arts, Gütersloh.

Das deutsche Softwarehaus **RAINBOW ARTS** stellte uns kürzlich die neueste Demo-Version des zigtausendsten Ballerspiels vor. „Och, schon wieder Aliens, Asteroiden und sonstige UFO's zum Abballern. Immer wieder die gleichen Versionen, was kann's da schon Neues geben?„, dachte ich so bei mir. Also ließ ich mir vom Programmierer Manfred Trenz den ersten von insgesamt 12 geplanten Leveln einmal einladen und zeigen. Und da passierte es dann ganz plötzlich! Ich war total verblüfft!
Die eingeladene Grafik bewegte sich doch tatsächlich in einem überlappenden 3-Ebenen-Scrolling und zeigte ein absolut ruckelfreies Bild auf dem Monitor. Hinzu kam, daß die Hintergrundgrafik ständig wechselte und einige supertolle Spezialeffekte eingebaut sind. Andreas Escher, der mit verantwortlich für die Grafik bei diesem Programm zeichnet, hat hier schon eine kleine künstlerische Meisterleistung vollbracht. Die gesamte Grafik wurde im Charaktermode programmiert, und Schiffe und Gegner sind als Sprites verwirklicht worden. So entstand eine überaus ansprechende Grafik, die sich durch alle sechs vorläufig vorgestellten Levels hindurch fortsetzt.
Nun zur Spielidee: Sie ist angelehnt an die Spielhallenversion des bekannten Ballerspiels *Air-Typ* und andere beliebte TV-Spiele. Sie steuern ein Raumschiff durch zwölf unterschiedliche Level und müssen innerhalb dieser einzelnen Levels mit Hilfe verschiedener Spezialwaffen und -effekte eine Vielzahl von Gegnern (geplant sind max. 35 Sprites pro Level) vernichten. Die Besonderheit ist, daß man einen Satelliten vom Mutterschiff abschießen kann, der sich dann selbständig bewegt und Gegner vernichtet. In der Demo-Version konnte man die Form des Satelliten mit Hilfe der Escape-Taste verändern. Natürlich hat er auch unterschiedliche Waffen, die man entsprechend auswählen kann. Als angekoppelter Satellit dient er als Schutzschild des Mutterschiffes gegen die feindlichen Angreifer. Bei der Steuerung des Schiffes und des Satelliten plant der Programmierer noch einen Teamwork-Modus mit ein. Das bedeutet, daß der Satellit und das Mutterschiff jeweils getrennt voneinander von zwei Spielern gesteuert werden können. Das verspricht natürlich zusätzlichen Spielspaß. Am Ende eines jeden Levels erscheint ein übergroßes animiertes Sprite, daß man mit Hilfe von Spezialwaffen elemenieren muß. Bei der vorliegenden Demo-Version war diese Option leider noch nicht verwirklicht. Entscheidend für das Weiterkommen in den einzelnen Leveln ist die richtige Wahl der Waffen. Eine Anzeige im unteren Teil des Bildschirms zeigt die Stärke des Schutzschildes, die Anzahl der Bomben und die Schußstärke an. Bei längerem Drücken der Feuertaste kann man zusätzliche Energie ansammeln, mit deren Hilfe ein abgegebener Schuß eine höhere Durchschlagskraft erzielt. Eine weitere Besonderheit ist eine selbständig arbeitende Lenkrakete, die ihre Gegner aufspürt und vernichtet. Nach erfolgreichem Flug ist der Eintrag in eine High-Score-Tabelle notwendige Selbstverständlichkeit. Vorläufiges Fazit dieser Demo-Version: Ein Ballerspiel, das mit zahlreichen, guten und neuen Ideen ausgestattet ist und eine absolute Bereicherung der Action-Games darstellt. Man kann hoffen, daß die End-Version das verspricht, was man bisher angedeutet hat. Denn dann kann man dieses Spiel ruhigen Gewissens empfehlen und folgenden Tip an alle C-64 Besitzer weitergeben: Achtet auf die Benotung von Katakis in einer der nächsten ASM-Ausgaben, und dann nichts wie bestellen! *R. Berger*

...as nur enden?

formen auch Bodenziele, die man zerstören kann und Hindernisse, die man besser nicht berühren sollte. Hat man genügend Schaden angerichtet, dann fängt die Statusanzeige am oberen Bildschirmrand an rot zu blinken, und man kann auf einer Piste landen, um anschließend in einen Hangar verfrachtet zu werden. Hier kommt es nun zu einem Zwischenspiel, in dem man verhindern muß, daß Angreifer, die am oberen Rand aus Schleusen auftauchen, den unteren Rand erreichen. Geschieht dies doch, oder wird man gerammt oder von einem Schuß der Angreifer getroffen, dann ist diese Sequenz beendet, und man gelangt in den nächsten Level. Auch wenn man es schafft, eine bestimmte Anzahl von Gegnern abzuschießen, kommt man weiter; man erhält aber noch Bonus-Punkte.

Die Level werden zunehmend schwieriger, teilweise so schwierig, daß man sich fragt, wie man das denn schaffen soll.

Die Grafiken sind aber gleichbleibend gut. Hätte sich Kingsoft bei den Sprites mehr Mühe gegeben, so hätte ich die Grafik wirklich als sehr gut empfunden, so reicht es aber nur zu einer Note, die etwas über dem Durchschnitt liegt. Eine Titelmelodie gibt es nicht, sieht man mal von einem kurzen, digitalisierten Musikstück ab. So etwas kennt man ja mittlerweile. Insgesamt gesehen ist Iridon etwas besser als die letzte „Pleite" von Kingsoft *Emetic Skimmer*; ein Hit ist das aber noch lange nicht. Da hätte man einiges verbessern können: Sprites etwas größer und schöner, bißchen mehr Animation, eine ordentliche Titelmelodie und eine etwas neuere Spielidee; das wären die Zutaten zu einem guten Spiel gewesen. So aber ist nur ein mittelmäßiges Programm entstanden. Außerdem erscheint mir der Preis von fast 50 DM ein wenig hoch, 20 Mark weniger wären angemessen gewesen. Wer also unbedingt ballern will und noch kein gutes Baller-Game hat, nur zu! Besitzer von Weltraumspielen anderer Hersteller sollten aber die Finger von IRIDON lassen. Da gibt's Besseres.

Ottfried Schmidt

Grafik	**8**
Sound	**4**
Spielablauf	**6**
Motivation	**5**
Preis/Leistung	**5**

Halbe Kraft voraus

Programm: Power at Sea, **System:** C-64, **Preis:** ca. 50 DM (Disk), **Hersteller:** Accolade/ Electronic Arts, **Muster von:** siehe Hersteller.

Der Name des neuen Games von **ACCOLADE/ELECTRONIC ARTS** ist **POWER AT SEA**, was schon ziemlich gigantisch klingt. Wenn man nun noch den Untertitel „Das größte Seegefecht der Geschichte" liest, könnte man fast glauben, man habe es mit einem hyper-super-ober-extra-Klasse-Game zu tun. Dem ist leider nicht so. Aber bevor Sie jetzt auf den Verriß lauern (der übrigens nicht sehr extrem sein wird), sollte vielleicht noch geklärt werden, daß POWER AT SEA eigentlich kein „richtiges" Action-Game ist, sondern vielmehr ein Strategie-Game, in dem die Action-Elemente überwiegen. Deshalb auch die Einordnung unter dieser Rubrik.

Bei POWER AT SEA dreht es sich um die Schlacht um den Leyte-Golf im 2. Weltkrieg. Als Kommandeur der amerikanischen Flotte haben Sie die Aufgabe, den Leyte-Golf in Ihre Hand zu bringen und aus dem Zugriff der Japaner zu befreien. Jetzt wissen Sie, worum es geht: Insgesamt vier feindlich besetzte Basen müssen von Ihnen eingenommen werden. Nach einem gut zum Thema passenden Titelsound und etwas Nachladen gibt's zunächst ein Auswahlmenü, in dem Sie die Anzahl der Kampfflugzeuge, Bomber, Truppen und die Menge des Treibstoffs festlegen können, wobei sich Kampfflugzeuge und Bomber sowie Truppen und Treibstoff bei Änderungen wechselseitig beeinflussen (je mehr Truppen, um so weniger Treibstoff). Dann geht's richtig los!

Zwar wird zwischen den einzelnen Schritten immer nachgeladen, diese Nachladezeiten sind allerdings erträglich (C-64 Disk.) Jetzt befinden Sie sich auf der Brücke des Kommandoschiffs. Vor Ihnen sitzen vier Leute, die die einzelnen Stationen repräsentieren: Ganz links der Nachrichtenoffizier, halb links der Navigator, halb rechts der Mann, der die Zerstörungen an Ihrer Flotte überwacht und ganz rechts ein Offizier, der die Befehle an die Truppen weiterleitet. Die einzelnen Abteilungen können angesprochen werden, indem Sie den Joystick entweder nach links (für den Mann ganz außen zweimal nach links) bzw. nach rechts bewegen, bis Sie den gewünschten Offizier im Blickfeld haben. Der Nachrichtenoffizier signalisiert durch einen Piepton und durch Umwenden des Gesichts, daß er eine Nachricht für Sie hat, ebenso, wie auch alle anderen Offiziere sich zu Ihnen umwenden, wenn eine Entscheidung oder eine Neuigkeit in einer der Abteilungen ihre Aufmerksamkeit bedarf.

Wenden Sie sich also zu dem betreffenden Mann, und drükken Sie den Feuerknopf. Nun erscheint das entsprechende Menü bzw. eine Schautafel. Die Nachrichten werden z.B. in zeitlicher Abfolge präsentiert und sind unterschiedlich eingefärbt, je nachdem, wieviel Zeit inzwischen vergangen ist. Beim Navigator erhalten Sie die Karte des Leyte-Golfs. Mit dem Feuerknopf können Sie hier bis zu drei Navigationsmarken setzen, mit S und entsprechender Joystick-Bewegung die Fahrgeschwindigkeit festsetzen. Die Schadensmeldungen werden in dieser Abteilung bildlich dargestellt, in der Befehlsabteilung müssen Sie bei Feindberührung eine entsprechende Aktion, z.B. das Ausschicken von Flugzeugen, aus dem Menü auswählen.

Nachdem Sie einen bestimmten Kurs (natürlich in Richtung einer der Basen) ausgewählt haben, heißt es erstmal warten. Das ist der langweiligste Teil des Spiels, denn während die Flotte unterwegs ist, passiert zunächst mal nichts. Das kann, je nach Abstand zu feindlichen Flughäfen, ziemlich lange (mehrere Minuten) dauern. Dann folgt in der Regel ein feindlicher Luftangriff oder das Zusammentreffen mit einem feindlichen Zerstörer. In letzterem Falle senden Sie Flugzeuge aus und steuern diese nach einer kurzen Nachladezeit, die durch ein paar kleine Bilder versüßt wird, selbst gegen den Zerstörer. Sie haben jetzt Blick aus dem Cockpit heraus und müssen zusehen, das feindliche Schiff in Ihr Zielkreuz zu kriegen und anzuschießen, möglichst ohne dabei selbst heruntergeholt zu werden.

Sollten Sie selbst angegriffen werden, so heißt es: Alle Mann an die Flak! In diesem Fall steuern Sie das Flak-Geschütz, das in der Höhe verstellbar und natürlich auch drehbar ist. Sie greifen auch dann unmittelbar ein, wenn Sie eine Landbasis erobern. Auch in diesem Fall bedienen Sie ein derartiges Geschütz und feuern damit auf die Küstenstellungen. Wenn Truppen gelandet werden, so wird durch entsprechend bebilderte Meldungen der Verlauf des Kampfes dargestellt. Entweder gelingt es Ihnen, die Basis im Handstreich zu nehmen, oder Sie müssen diese erneut beschießen und neue Truppen entsenden.

Diese Action-Teile nehmen einen so großen Teil der Spielzeit ein, daß wir beschlossen, dieses Game nicht unter den Strategie-Spielen einzuordnen. Außerdem spielt der Zufall mit. Eine Basis, die „strong" ist, kann nämlich manchmal mit 1200 Männern erobert werden, manchmal braucht man dazu aber auch einen „zweiten Anlauf".

Nun zur Ausführung des Spiels: Die Grafik ist leider nicht so ganz das Wahre. Sie ist einfach ein bißchen zu schlicht in den Action-Sequenzen. Das hätte besser sein können. Außerdem hören sich die Möglichkeiten, Einfluß auf das Geschehen zu nehmen, ja recht vielseitig an. Hat man aber erstmal eine Weile gespielt, wird's mit den vier Stationen und dem Warten, daß etwas passiert, zwischenzeitlich doch etwas langweilig. Noch ein Mangel: Das Geschütz, mit dem man auf die Küstenbefestigungen zielt, ist sehr ungenau. Zwar wird großspurig der Winkel angegeben, in dem man das Geschütz gerade hält, und es wird angegeben, ob das Geschütz fertig geladen ist, aber es scheint mit der richtigen Entfernung zu hapern, damit das Ding dann auch auf die Höhe der MG-Nester u.ä. eingestellt ist. Ob man da wohl die Navigationsmarke einen Pixel zu nah eingestellt hat?

Es gelingt meist, eine oder zwei Basen einzunehmen. Alle Spielteile sind mit entsprechenden Sounds oder Sound-FX untermalt, so daß dieser Bestandteil o.k. ist. Auch für das Spielende gibt es mehrere Variationen. Entweder wurde die Flotte schon sehr stark beschädigt, ohne daß man entsprechende Gegenerfolge erzielt hat. Dann wird man zum obersten Befehlshaber zurückbeordert, und das Gewitter geht über Ihrem Haupte nieder. Sollte dagegen Ihre Flotte im Laufe der Zeit zusammengeschossen worden sein, und Sie haben einige Erfolge vorzuweisen, so dürfen Sie sich in der Highscore-Liste an etwas höherer Position eintragen. Entsprechende Ränge (Commander, Seaman, Cook usw.) sind vorgegeben. Ein Plus: Der Highscore wird gespeichert.

Zeit für's Fazit: POWER AT SEA ist von der Idee her, ein derartiges Action-Strategie-Spiel zu entwickeln, nicht schlecht. Bei der Ausführung hapert es etwas in puncto Grafik und Zielgenauigkeit. Etwas mehr Entscheidungsmöglichkeiten hätte es geben sollen (bei den Befehlen ist z.B. der „richtige" immer in heller Farbe dargestellt, so daß man auch kein bißchen mehr zu entscheiden braucht). Insgesamt gesehen: Zeitweise langweilig (besonders, wenn man sich gegen einen Angriff wegen zerschossener Geschütze nicht wehren kann). Es bleibt also bei einem eher mittelmäßigen Eindruck.

Martina Strack

Grafik	**7**
Sound	**9**
Spielablauf	**7**
Motivation	**7**
Preis/Leistung	**7**

Computer shop und Gamesworld München / Nürnberg

Freeze Machine 99,-

Trilogic Expert-Cartridge 119,-

Versand oder im Laden erhältlich

Ankündigungen für April/ Mai bei Anzeigenschluß

Titel	Preis	Systeme
Platoon	59,-	Atari ST
Captain Blood	59,-	Atari ST / Amiga
Obliterator	59,-	Atari ST / Amiga
Interceptor	79,-	Amiga
Stormtrooper		Atari ST / Amiga
Out Run		Atari ST
Hotball	69,-	Atari ST / Amiga
Wizball	59,-	Amiga
Rocket Ranger		Amiga
Impossible Mission II		Atari ST / C64
Bards Tale II		Amiga
Down at the Trolls		Atari ST / Amiga / C64
Shackled		Atari ST / C64
Gunship (erst im Juli)	79,-	Amiga
Frightnight	59,-	Atari ST / Amiga
ST Soccer	59,-	Atari ST / Amiga
Bards Tale III		C64
Leathernecks	59,-	Atari ST / Amiga
Verminator	59,-	Atari ST
Red Storm Rising	49,-	C64
Aargh	59,-	Atari ST / Amiga

C64 Neuheiten

Titel	Preis
Ikari Warriors	29,- / 39,-
The Games Winter Edition	/ 79,-
Samurai Warrior	29,- / 39,-
Gutz	29,- / 39,-
Corporation	29,- / 39,-
IO	29,- / 39,-
Wizard Warz	29,- / 39,-
Jinx	35,- / 39,-
Nigel Mansells GP	29,- / 39,-
Infiltrator II	29,- / 39,-
Northstar	29,- / 39,-
Super Hang On	29,- / 39,-
Venom	29,- / 39,-
Sindbad	/ 49,-
Ring Wars	29,- / 39,-
Demon Stalker	/ 59,-
19 Part 1 Boot Camp	29,- / 39,-
Charlie Chaplin	29,- / 39,-
Karnov	29,- / 39,-

C64 Bestseller-Classics

Titel	Preis
Airborn Ranger	39,- / 49,-
Ikari Warriors	29,- / 39,-
The Train	/ 39,-
Platoon	29,- / 39,-
Power at Sea	/ 39,-
Predator	29,- / 39,-
Superstar Icehockey	29,- / 39,-
Chuck Yeagers adv. Flight Trainer	35,- / 49,-
Bards Tale II	/ 49,-
Stealth Fighter	39,- / 49,-
Gunship	35,- / 45,-
Pirates	35,- / 45,-
Subattle Simulator	/ 39,-
Jinxter	/ 59,-
Strike Fleet	/ 39,-
Great Giana Sisters	35,- / 39,-
Echelon	/ 89,-
To be on Top	29,- / 39,-

C64

Titel	Preis
Test Drive	35,- / 49,-
Thunder Chopper	/ 59,-
Combat School	29,- / 39,-
Apollo 18 Mission	35,- / 49,-
Defender of the Crown	29,- / 39,-
Gary Linnekers Soccer	25,- / 35,-
Alt. Reality the Dung.	/ 39,-
Jagd nach roter Okt.	39,- / 49,-
Chamonix Challenge	29,- / 39,-
Matchday II	29,- / 39,-
Tetris	29,- / 39,-
Miniputt	35,- / 49,-
Skate or Die	/ 49,-
Shoot em Up Const. Kit	39,- / 49,-
Bards Tale I	/ 49,-
Legacy of the Ancients	/ 49,-
PHM Pegasus	35,- / 49,-
Up Periscope	/ 59,-
Bangkok Knights	29,- / 39,-
Gryzor	29,- / 39,-
Vampires Empire	29,- / 39,-
Pink Panther	29,- / 39,-
Rimrunner	29,- / 39,-
ATF	29,- / 39,-
Blood Valley	29,- / 39,-
Volleyball Simulator	29,- / 39,-
Chernobyl	29,- / 39,-
Troll	29,- / 39,-
Revenge of Doh	29,- / 39,-
Morpheus	35,- / 45,-
Sherlock	/ 69,-
Stealth Mission	/ 119,-
Buggy Boy	29,- / 39,-

Strategie
(SSI-SSG-PSS-Microprose)

Titel	Preis
Eternal Dagger	/ 59,-
Realms of Darkness	/ 59,-
Pegasus Bridge	29,- / 39,-
Lords of Conquest	/ 49,-
Halls of Montezuma	/ 59,-
Shiloh	/ 59,-
Bismarck	29,- / 39,-
Tobruk	25,- / 35,-
Operation Marketgarden	/ 69,-
Power Struggle	25,- / 35,-
Sorcerer Lord	/ 45,-

und natürlich alle anderen Spiele dieser Hersteller

Atari ST

Titel	Preis
Computer Hits	79,-
Gunship	69,-
Tetris	49,-
Ultima IV	69,-
Gauntlet II	59,-
Eternal Dagger	59,-
Oids	59,-
Wargame Const. Set	59,-
Dungeon Master	69,-
Thrust	29,-
Bards Tale I	79,-
Defender of the Crown	69,-
Predator	59,-
Jagd nach roter Oktober	59,-
Epyx on ST (4 Spiele)	59,-
Ikari Warriors (wirkl.)	39,-
ST Replay	199,-
Pro Sound Designer	149,-
Chamonix Challenge	49,-
Star Trek	49,-
Rimrunner	59,-
Super Sprint	49,-
Black Lamp	49,-
Xenon	49,-
Mach 3	59,-
Police Quest	59,-
Powerstruggle	39,-
Space Quest II	59,-
Great Giana Sisters	49,-
Test Drive	69,-
Jinxter	59,-
Wizball	49,-
Pink Panther	59,-
Universal Military Simulator	59,-
Carrier Command (super)	69,-
Rolling Thunder	59,-
Spitfire 40 (riesig)	59,-
Arcade Force 4 (4 mal US Gold)	69,-

IBM

Titel	Preis
Elite	59,-
F-16 Falcon	79,-
Space Quest II	59,-
Chuck Yeagers adv. Flight Train	69,-
California Games	59,-
Jet	125,-
Gunship	89,-
Star Flight	79,-
Mach 3	59,-
Bards Tale	79,-
Pirates	59,-
Thexder	49,-
Gauntlet	69,-
Ikari Warriors	59,-

Amiga

Titel	Preis
Strike Force Harrier	59,-
Jet	109,-
Xenon	49,-
Pink Panther	59,-
Port of Calls	89,-
Sidewinder	29,-
Time Bandits	49,-
Slaygon	49,-
Return to Atlantis	79,-
Bards Tale I	79,-
Garrison II	59,-
Carrier Command	69,-
Great Giana Sisters	49,-
Vampires Empire	59,-
Fred Feuerstein	59,-
Computer Hits	79,-
Ferrari Formula One (liefb.)	79,-
Mach 3	49,-
Destroyer	59,-
Tetris	49,-
Rolling Thunder	59,-
Jagd nach roter Oktober	59,-
Western Games	59,-
Dick Special	69,-
Land of Legends	99,-
One on One Turbo	69,-
GeeBee Air Rally	89,-
Shadowgate	72,-
King of Chicago	69,-
Winter Olympics 88	49,-
Star Wars	59,-

Brett- u. Rollenspiele ohne Computer

Titel	Preis
Pattons Best	60,-
Platoon	45,-
Raid on St. Nazaire	60,-
Partisan (ASL Modul)	45,-
Nightmare on Elm St.	60,-
Hedgerow Hell	70,-
Central America	65,-
ADD Robin Hood Adventures	35,-
ADD Forgotten Realms	30,-
ADD World of Greyhawk	30,-
ADD Dragonlance Adventures	35,-
ADD Wilderness Survival Guide	35,-
TV Wars	65,-
Thunder at Casino	60,-
7th Fleet	75,-
Gammarauders Game	30,-
Mosbys Raiders	50,-
Adv. Squad Leader	95,-
Yanks	85,-

und viele andere mehr, bitte fordern Sie Liste mit frankiertem und adressiertem Rückumschlag an.

Achtung! Jetzt sind wir auch in Nürnberg. Neue große Filiale am Jakobsplatz. Versandzentrale weiterhin in München.
Neu im Angebot: Brettspiele und Rollenspiele von Avalon Hill - TSR - Victory und andere

Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten

Bei Preislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen.
Versand per NN oder Vorkasse plus 5,– Versandkosten,
Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse.
computer shop · Landsberger Str. 135 · 8000 München 2

089/5022463

c16chris

Viel Lärm um nichts!

Programm: Blood Valley (Duel Master), **System:** C-64 (angeschaut), Spectrum 48/128/+3, Schneider CPC, (ST, Amiga folgen), **Preis:** je nach System & Datenträger zwischen 28 und 75 Mark, **Hersteller:** Gremlin Graphics, Birmingham, England, **Muster von:** 18.

Was ist bloß mit **GREMLIN GRAPHICS** los? Denn: Was in den vergangenen Monaten in unseren Laufwerken lag, „lief" zwar, aber „werkte" nicht - zumindest für unsere Begriffe. Die Qualität der Produkte aus dem Birminghamer Haus ließ gewaltig nach - warum? Einfach unerklärlich! Nun hat GREMLIN noch einen oben drauf gesetzt, die Werbetrommel kräftig gerührt und ein Spiel abgegeben, das man meiner Meinung nach getrost vergessen kann. Der Titel: **BLOOD VALLEY.** Das Game, das als Aufmacher hätte dienen können, ist ein „halber Flop". Was mir da auf dem Screen geboten wurde, lest Ihr im folgenden Bericht!

Wenn man sich die Verpackung und die sehr ausführliche deutsche Anleitung betrachtet, ohne zuvor die Grafiken gesehen zu haben, ist man überwältigt. Es riecht förmlich nach einem wohl ausgetüfteltem „Action-Rollenspiel", das sehr kompliziert zu sein scheint. Folglich ziehe ich mir in den ersten zwei Stunden die Anleitung rein, die man folgendermaßen interpretieren könnte:

Das Spiel (BLOOD VALLEY) beruht auf der Comic-Serie DUEL MASTER von Smith/Thomson. Es handelt sich um ein Action-Game, das eine Art „Rollenspiel"-Teil integriert hat. Um es auf einen Nenner zu bringen: Man spielt entweder einen Gejagten („Quarry") oder schlüpft in die Rolle des Jägers („Hunter"). D.h. BLOOD VALLEY ist de facto ein Zwei-Spieler-Game, wobei der eine den Guten, der andere das Böse „vertritt". Natürlich kann man auch als „Beute" („Quarry") allein gegen den Rechner antreten. Bleiben wir zunächst mal bei der Zwei-Spieler-Option!

Der HUNTER, auch „Archveult" genannt, ist ein Reptilwesen, der nach dem Blute dürstet. Dieser hat drei Mitstreiter zur Verfügung, die das Opfer einfangen sollen. Er kann diese in bestimmte Regionen des „Blutigen Tals" einsetzen. Die Bande besteht aus: „Ka-Riim" (einem Meuchelmörder), „Kritos" (einem mächtigen Krieger) und „Demiveult" (dem seltsamen Sohn des „Meisters"). Die Jungs können an vier bis fünf verschiedenen Stellen des Tals postiert werden, um die Flucht des „Guten" zu verhindern. Um dem Mitspieler eine faire Chance zu geben, sollte man den Dreien nur einen Ort der Bewachung zuweisen. Aber das hängt ganz von Euch ab!

QUARRY unterdessen hat nur eine Wahlmöglichkeit: Er kann in die Haut des „Barbars", des „Priesters" oder in die des „Diebes" schlüpfen. Jeder der drei hat eine spezifische Charakteranlage, besondere Aufgaben und eigene Stärken und Schwächen. Im Prinzip aber geht es für den Gejagten immer nur darum, sich möglichst schadlos zu halten und die Gegner (per Feuerknopf) zu vernichten. Sparen wir uns also eine Auflistung der Aufgaben, die man bewältigen muß - bringt eh nichts!

So, nun wißt Ihr eigentlich schon alles über die Story und den Ablauf der Dinge im BLOOD VALLEY. Kommen wir zur harten Realität:

Disk ins Laufwerk und warten, bis die Minute der Wahrheit kommt. Nach ein paar davon (Minuten) erscheint ein erstes Menü, welches mir folgende Information zukommen läßt: 1. English. 2. Francais. 3. Deutsch. Natürlich drücke ich die „3", was sonst? Und nun erlebe ich einen Vorspann wie im Kino. Diese Anfangs-Sequenz deckt sich mit der aus der Anleitung. Also - Schwamm drüber. Der Sound, besser: die Sounds, die an mein Ohr dringen, sind allerdings vom Allerfeinsten. So etwas hört man leider nicht allzu oft. Spitzen-Leistung! Meine Erwartungen wurden, wenn sie nicht schon durch den optischen Eindruck (Cover, Anleitung) entstanden wären, jetzt noch größer.

Als nächstes folgte eine hübsch gezeichnete kriegerische Figur, die ich (entweder mit Stick in Port 1 oder in Port 2!!!) auf „One Player" oder „Two Players" zeigen ließ. Kurz darauf konnte ich wählen, welchen Part ich in diesem „blutrünstigen" Spiel (das keines war) übernehmen wollte. Ich ging laut Anleitung vor und gelangte zum Abschluß der Eingabearbeiten - das Nachladen war angesagt...

Als der C-64 sich endlich entschloß, mir die Anfangs-Grafik zu präsentieren, bekam ich eine Grafik zu sehen, die ich zunächst für ein „Invad-a-Load" (oder etwas ähnliches) hielt. Aber: Das war bereits BLOOD VALLEY. „Nun gut!", dachte ich bei mir, „erst mal sehen, wie's weitergeht!" So ergriff ich den Stick, bat Martina die Rolle des Gejagten zu übernehmen (sie hatte sich per Stick den „Barbar" ausgesucht) und wollte loslegen. Doch: Ich hatte zu meiner Überraschung den „Quarry", und Martina jagte mich gnadenlos. Was blieb, war Schweigen und Joystick-Tausch.

So kämpften wir im zweigeteilten Bildschirm so vor uns hin, bis wir ebensolches waren („hin"). Ratlosigkeit machte sich breit. Enttäuschung kam auf. Hatten wir irgendetwas falsch gemacht? Oder iss einfach nich mehr drin? Um das zu ergründen, schwang ich mich noch mal auf, besorgte mir einen bequemeren Sessel und stellte mich auf eine längere Testzeit ein...

Am besten austesten konnte ich das GREMLIN-Produkt mit der One-Player-Option. Zwar hatte ich dennoch keinen größeren Bildauschnitt zur Verfügung, dafür mußte ich mich aber auch nicht auf ein Zusammentreffen mit Martina konzentrieren. Ich sah mich einmal als Priester, mal als Dieb und mehrmals als Barbar im Tal des Todes wieder. Doch: Stets passierte das gleiche: Winzige Männchen kloppten sich herum, ohne daß man auch nur ein einziges Detail erkennen konnte (also, einfach Feuer drücken, wenn man einen Gegner vor sich hat!). Die Hintergrundgrafik könnte aus dem Jahre 1982 stammen; das Scrolling wurde gerade erst „erfunden" - es rukkelte gar sehr! Von den Farben will ich erst gar nicht reden. Summa summarum: Die Augen tränten mir bereits beim „Beschau"; noch ärger erging es mir, als ich merkte, worauf BLOOD VALLEY hinauslief: gähnende Langeweile. Wenn der Sound mich nicht wach gehalten hätte, würde ich noch bis zu diesem Zeitpunkt mit gesenktem Kopf und leisem Schnarchen am Rechner sitzen...

Was GREMLIN sich da geleistet hat, wird zu einer großen Enttäuschung für den (C-64-) User! Die ausführliche Anleitung mit der detaillerten Beschreibung der Handlung und der Charaktere läßt eine „Spielkomplexität" erwarten, die einfach nicht vorhanden ist. Was GREMLIN hier betrieben hat, ist pure Effekt-Hascherei; fast alles ist Humbug - Schnickschnack. Ich gehe sogar so weit zu behaupten, daß BLOOD VALLEY unspielbar ist. Wie ich erwähnte, ist das Scrolling erbärmlich, die Figuren lächerlich klein, die Hintergrundgrafik zu simpel und die Farben shitty. Allein der ausgezeichnete Sound macht noch keinen GREMLIN-Sommer, Freunde!

So möchte ich mir weitere (unnötige) Erklärungen sparen, die den Spielverlauf betreffen (Aufnahme und Gebrauch von Gegenständen sowie Nahrungsmittel-Konsum), sparen. Ich glaube kaum, daß es Leute gibt, die sich länger als eine Stunde an diesem augenfeindlichen und inhaltslosen Spiel aufhalten.

Manfred Kleimann

Grafik	4
Sound	10
Spielablauf	3
Motivation	2
Preis/Leistung	3

Hier geht der Punk ab! (Otti's Revenge)

Programm: Sidewinder, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 35 DM, **Hersteller:** Mastertronic, London, England, **Muster von:** Mediencenter, Iserlohn.

„Es begab sich zu einer Zeit, da reisten gigantische Sternenschiffe durch das Universum - auf der Suche nach Schätzen und Abenteuern. Damals waren Männer noch richtige Männer, Frauen noch richtige Frauen und kleine pelzige Wesen von Alpha Centauri noch richtige kleine pelzige Wesen von Alpha Centauri....". Soweit der Auszug aus dem berühmten Reiseführer „Per Anhalter durch die Galaxis". Etwa zu diesem Zeitpunkt begann das Unglück.

Es fing ganz harmlos an: Ich (Otti) betrat die Redaktionsräume, auf der Suche nach dem neuesten „Stoff". Da fiel mein Blick plötzlich wie elektrisiert auf eine Diskette: **SIDEWINDER** stand darauf zu lesen. Und darunter **MASTERTRONIC** und vor allem das Wort, das mich immer wieder aufs neue aus dem Sessel haut: AMIGA! Klar, daß ich diese Disc so schnell in den Händen hatte, daß meine Kollegen nur noch einen Kondensstreifen von ihr sahen. Nun sollte eine Phase in der Redaktionsgeschichte beginnen, die von brillanten Flugmanövern, dem Hämmern der Waffen und den explosiven Reaktionen meiner Gegner gekennzeichnet war.

Mit meinem Raumschiff „Star Killer" mußte ich das Universum von den bösen, bösen Aliens befreien. Nichts einfacher als das. Nicht umsonst wollte mir Manfred den Namen „WUMMFRIED" verpassen! So, nun aber Spaß beiseite! Es wird ernst (wer ist Ernst?). Mastertronic hat sich selbst übertroffen! Ich hätte kaum gedacht, daß ein „Billigspiel" (beim Amiga sind 35 DM pro Spiel billig) so gut sein könnte. Da könnte sich so mach einer aus deutschen Landen mal eine Scheibe von abschneiden!

Nun noch etwas anderes. Ich werde **NICHT** mit den Worten beginnen: „Was ist Sidewinder für ein Spiel? Ganz einfach..." Nein, diesmal werde ich es nicht tun. Sidewinder, der Name steht für ein Spiel, bei dem wirklich was los ist. Ein Ballerspiel zwar, aber eines der besten überhaupt. In etwa sieht es wie eine Mischung von *Insanity Fight* und *Typoon* aus.

Man fliegt also mit seinem Schiff über eine Planetenlandschaft und schafft alles, was stören könnte, aus dem Weg. Und Störungen gibt es jede Menge. Zuerst wären da die Basen, die auf dem Boden rumstehen. Dann gibt es bewegliche Kanonen und noch einige Sachen, die ich aber durch die Geschwindigkeit meines nervösen Zeigefingers nicht mehr identifizieren konnte. Zusätzlich laufen noch ein paar Roboter durch die Gegend, und einige Planier-Raupen machen die Sache auch nicht gerade einfacher. Jedes Ziel kann durch eine bestimmte Anzahl von Treffern zerstört werden. Für die Kanonen braucht man z.B. drei Treffer, für die fliegenden Aliens genügt meist ein einziger Schuß, vorausgesetzt, man trifft. Natürlich dürfen die obligatorischen Sonderwaffen nicht fehlen. Von Zeit zu Zeit kommt ein Symbol über den Bildschirm geflogen, das beim Aufsammeln die Sonderwaffe aktiviert. Ein „R" ergibt Dauerfeuer. „P" ergibt „Powerschüsse". Sammelt man ein „G" ein, wird man für kurze Zeit unsichtbar. Zuguterletzt gibt es noch ein „H", welches es erlaubt, die Flughöhe zu variieren. Dies ist sehr nützlich, da man damit bestimmte Ziele anvisieren kann. In der Anleitung, die in Englisch gehalten ist, wird aber zur Vorsicht gemahnt, was diese Funktion betrifft.

Tja, und so kämpft man sich dann von Level zu Level. Über Langeweile wird sich bei diesem Spiel wohl niemand beklagen können. Paßt man auch nur eine Sekunde lang nicht auf, dann wird man mit ziemlicher Sicherheit in eine Situation manövriert, aus der es kein Entkommen gibt. Fünfmal darf man „ins Gras beißen", danach ist das Spiel beendet. Sehr positiv ist, daß man, wird ein Schiff zerstört, nicht immer wieder von vorn beginnen muß. Der Spieler wird nur ein kleines Stück nach „hinten" versetzt. Man kann also die Stelle, an der man gescheitert ist, nochmals „genießen".

Besonders schön sind die Explosionen geraten. Fließend animiert und sehr groß, erfreuen sie das Auge eines jeden Ballerfreaks. Allerdings haben diese großen Explosionen auch einen Nachteil: Es kann nämlich geschehen, daß man die Schüsse der Angreifer nicht sehen kann. Das Spieltempo ist nicht allzu hoch, es reicht aber völlig aus, um dem Spieler einiges abzuverlangen. Das Scrolling ist einwandfrei und hat auch eine Besonderheit: Die Landschaft, sie scrollt von oben nach unten, ist „breiter" als der Bildschirm. Fliegt man an den rechten oder linken Rand, dann wird jeweils noch ein Teil in den Bildschirm gescrollt. Dadurch kann es natürlich vorkommen, daß man einige Angreifer oder Details der Grafik nicht sieht. Dies merkt man aber meist daran, daß man von der Seite aus beschossen wird. Auch der Sound ist recht gut. Einziges Manko hierbei ist die Titelmelodie: Diese ist reichlich verzerrt, da gibt's einiges Besseres. Während des Spiels gibt es zwar nur noch Geräusche, die sind aber gut gemacht. Eine wirkliche Schwachstelle konnte ich bei SIDEWINDER nicht entdecken, höchstens die Angreifer hätten etwas besser gezeichnet sein können. Ansonsten ist die Grafik aber gut. Zusammenfassend möchte ich sagen, daß mir dieses Spiel wirklich gut gefallen hat. Zwar gibt es schon etliche Baller-Games für den Amiga, meist haben sie aber irgendwelche Schwachstellen. Sicher, auch Sidewinder hat ein paar Punkte aufzuweisen, die negativ sind. Insgesamt überwiegen die positiven Punkte aber sehr deutlich. Man könnte vielleicht die etwas langen Ladezeiten zwischen den einzelnen Leveln bemängeln; sie stören aber nur dann, wenn man zu zweit spielt, und die Spieler in unterschiedlichen Leveln „rumtoben".

Mit SIDEWINDER ist ein Spiel entstanden, das für lange Zeit fesseln kann. Bedenkt man den günstigen Preis von 35 DM, dann kann man es nur als Hit bezeichnen.

Ottfried Schmidt

2UP 0161350

2UP 0135550

Grafik	**10**
Sound	**9**
Motivation	**11**
Spielablauf	**9**
Preis/Leistung	**10**

ASM HIT

»Mit SIDEWINDER hat MASTERTRONIC genau die richtige Mischung gefunden! Günstiger Preis, passabler Sound und ne Menge Spielspaß sorgen dafür, daß der Amiga-Freund bestens bedient wird!«

Steinschlag mal vier

Programm: Rockford, **System:** Atari ST, Atari XL/XE, C-64, Spectrum (alle getestet), Amiga, IBM, **Preis:** Atari ST/Amiga/IBM ca. 65 Mark; Atari XL/XE/C-64/Spectrum ca. 13 Mark (Kass), **Hersteller:** Melbourne House (ST), Mastertronic, England, **Muster von:** 15 (Atari ST), 13 (Atari XL/XE), 2 (C-64), 26 (Spectrum).

ROCKFORD heißt das „neue" Programm von **MELBOURNE HOUSE**, ein Titel, der bei den meisten von Euch sicher Erinnerungen wecken wird. Und so habe ich das Adjektiv *neu* nicht ohne Grund in Anführungszeichen gesetzt, denn ROCKFORD basiert auf dem allerorts ebenso bekannten wie beliebten *Databyte*-Klassiker *Boulderdash.* Ich habe die seltene Chance beim Schopf gegriffen, mir das Spiel gleich auf vier verschiedenen Rechnern für Euch anzuschauen, nämlich Atari XL/XE, Atari ST, C-64 und Spectrum.

Beginnen wir mit dem Atari ST. Hier, wie auch bei den anderen Versionen, kann man das Spiel von fünf verschiedenen „Welten" aus beginnen, die jede aus fünf Levels bestehen (das müßten dann ja eigentlich Kontinente sein, oder?). Als Jäger, Koch, Cowboy, Astronaut und Doktor muß sich Rockford, der Held des Geschehens, in den fünf Welten mit ihren jeweiligen Eigenheiten auseinandersetzen. Das Prinzip ist klar: Herabfallenden Steinen ausweichen, sich nicht von Angreifern erwischen lassen und dabei die ersehnten Kostbarkeiten einsammeln. Diese allerdings präsentieren sich diesmal nicht in Gestalt von Diamanten, sondern als den jeweiligen Welten entsprechende Kleinode, wie Münzen, Äpfel, Sterne, Herzen etc. Die Grafik ist bei der Atari-ST-Version alles andere als zufriedenstellend; viel zu wenig Mühe hat man sich bei der Darstellung von Details gegeben, wie überhaupt die grafischen Möglichkeiten des ST in keinster Weise ausgeschöpft wurden. Der Sound beschränkt sich auf die üblichen Geräusche, die durch Rockfords schlurfenden Schritte und die herabfallenden Steine verursacht werden.

Als nächstes habe ich die C-64-Version begutachtet, bei der mir schon beim ersten Hinsehen die katastrophale Grafik sauer aufstieß. Was man sich da bei der Farbwahl gedacht hat, will mir beim besten Willen nicht ganz einleuchten. Der Einfall, Erdschichten, Felsbrokken und die einzusammelnden Objekte in nahezu derselben Farbe darzustellen, übertrifft sogar noch mühelos unsere mißglückte „FLOP-Seite" in ASM 3/88.

Vergessen wir also ganz schnell die Commodore-Fassung, und wenden wir uns der Spectrum-Version zu. Diese überrascht zunächst mit einem fantastischen Sound, der mir, gemessen an den Soundfähigkeiten des Speccie, mit Abstand am besten von allen vier Fassungen gefallen hat. Die Grafik ist zwar nicht gerade umwerfend, immerhin sind hier aber alle Elemente gut voneinander zu unterscheiden. Das Scrolling hingegen ist eine absolute Zumutung. Dringt man in einen angrenzenden Teil des nur in Ausschnitten auf dem Monitor zu sehenden Gesamtbildes vor, so hüpft der nächste Abschnitt förmlich auf den Bildschirm, was dem Spieler schon nach kurzer Zeit die Tränen in die Augen treibt.

Den besten Eindruck hat auf mich die XL/XE-Version hinterlassen. Sie beeindruckt sowohl durch einen gelungenen Sound als auch durch überzeugende Grafik mit weichem Scrolling und vernünftiger Farbabstimmung.

Ein wenig Schwierigkeiten bereitete mir bei allen Versionen die zu knapp bemessene Zeit, die zur Bewältigung der Aufgabe zur Verfügung steht. Ich für meinen Teil habe es nicht ein einziges Mal geschafft, alle Objekte einzusammeln, bevor die Zeit verstrichen war. Erfreulicher ist da schon die Tatsache, daß man die B-Seite der Spectrum-, C-64- und Atari-Kassette noch mit jeweils einem Gratisspiel gefüllt hat; dabei handelt es sich um *Rockman* (Spectrum), *Back to Reality* (C-64) und *Crystal Raider* (Atari).

Fassen wir noch einmal kurz zusammen: Die ST-Version bietet für den stolzen Preis von 65 Mark viel zu wenig. Bei so viel Geld sollte der Käufer wenigstens eine vernünftige Grafik erwarten können, wenn schon der Spielablauf nicht gerade durch Originalität besticht. Spectrum- und C-64-Version: Ich denke, diese beiden Kapitel dürften oben bereits abgehakt worden sein. Bleibt als einzig empfehlenswerte Fassung der Atari-XL/XE-ROCKFORD, der eigentlich in jeder Beziehung als gelungen zu bezeichnen ist. Bei ganzen 13 Mark für ein recht gutes Programm inklusive Gratisspiel kann man da getrost zugreifen.

Bernd Zimmermann

Die C-64-Version

ROCKFORD auf dem Spectrum

Konnte am ehesten gefallen: Der Atari-Rockford

	ST	C-64	Spectrum	XL/XE
Grafik	5	3	5	8
Sound	4	6	10	9
Spielablauf	6	6	6	6
Motivation	3	2	3	8
Preis/Leistung	3	2	4	8

GRANDSLAM

FRED FEUERSTEIN

Mit deutscher Anleitung

Familie Feuerstein steht vor einer schweren Entscheidung: Fred und Barney wollen Bowling spielen, aber Wilma hat ganz andere Ideen! Und wenn alle sich streiten, freut sich Pebbles – hat sie doch endlich Gelegenheit, Daddies frisch geweißte Wand nach ihrem Geschmack zu verzieren ...

Erhältlich für Commodore 64, Schneider CPC, Atari ST, Commodore Amiga

Endlich können Sie die Abenteuer dieser liebenswerten Comic-Figuren von Hanna Barbera hautnah am Bildschirm miterleben. Das offizielle Arcade-Computerspiel verspricht jede Menge Spaß und Spannung.

ariolasoft

Ariolasoft GmbH, Postfach 1350, 4830 Gütersloh,
Vertrieb Österreich: Karasoft, Vertrieb Schweiz: Thali AG

GRANDSLAM

Schlangen im Weltraum!?

Programm: Vyper, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Topdown Development, Frankreich, **Muster von:** Topdown Development.

Nichts Neues präsentiert uns die bislang unbekannte Softwarefirma **TOPDOWN DEVELOPMENT** mit ihrem Programm **VYPER**. Es ist nämlich im Prinzip nichts anderes als die wohl hinglänglich bekannten Ballerspiele *Galaxians, Galaga,* und wie sie noch alle heißen. Mit seinem Raumschiff muß man die verschiedenen Formationen der Aliens abschießen, während diese zu wilden Sturzflügen ansetzen und versuchen, ihrerseits den Spieler zu treffen oder zumindest zu rammen.

Abgesehen von dieser mageren und abgedroschenen Spielidee wurde das Ganze aber recht gut in Szene gesetzt. Da gibt es Unmengen von verschiedenen und durchweg gut animierten Sprites, und insgesamt 80 Level gilt es zu säubern. Sie sind übrigens alle (gottlob) einzeln anwählbar. Das hat man auch bitter nötig, da sich der Schwierigkeitsgrad von Level zu Level ganz schön steigert. Doch auch hier gibt es wieder einen Schönheitsfehler. Die Programmierer haben nämlich bei der Kollisionsabfrage geschludert, so daß die Schüsse manchmal durch die Aliens oder auch das eigene Schiff (da wollen wir dann aber nicht mekkern) einfach durchgehen, ohne daß sie Wirkung zeigen (Bumm). Übrigens hat auch jeder Level seinen eigenen Sound. Diese Effekte sind alle durchweg klasse, so daß fast richtiges Automatenfeeling rüberkommt. Eine Titelmusik fehlt aber leider völlig.

Vielleicht hätte man auch noch einen besseren Hintergrund einbauen sollen, denn die in drei Geschwindigkeiten „scrollenden" Sterne erscheinen mir doch ein wenig mager. In jedem dritten Level bekommt man außerdem ein Zusatzschiff, und die nächsten drei Level werden geladen. Extrawaffen á la *Nemesis* gibt es dagegen nicht.

Insgesamt gesehen halten sich die positiven und negativen Aspekte von VYPER in etwa die Waage. Es ist halt nur ein durchschnittliches Spiel. Ich persönlich würde es aber vergleichbaren Programmen auf dem Amiga, wie *Typhoon* oder *Phalanx*, vorziehen. Wer sich mal wieder richtig abreagieren will und einen Amiga besitzt, sollte sich VYPER ruhig mal anschauen. Allen anderen dagegen kann ich aber nur vom Kauf abraten.

Michael Kohl

Grafik:	**7**
Sound:	**9**
Spielablauf:	**alt**
Motivation:	**7**
Preis/Leistung:	**7**

Wege ins Nichts

Programm: Starways, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 30 DM, **Hersteller:** Robtek/Diamond, **Muster von:** Headlines p.r., England.

Hurra, die dunklen Wolken über **ROBTEK** haben sich verzogen! Doch der Jubel bekommt gleich einen Dämpfer: Die Idee für dieses Programm ist abgekupfert; es hat nämlich eine fatale Ähnlichkeit mit *Trailblazer*. Allerdings gibt es auch einige Änderungen. Statt eines Balls steuert man in **STARWAYS** ein Männchen. Außerdem gibt es in der Strecke auch Kurven. Ansonsten ist fast alles gleich: Es gibt Felder, die die Spielfigur zum Springen zwingen, Felder, die bremsen, Löcher und vieles mehr. Ich meine zwar, daß Starways etwas besser (vor allem aber lustiger) ist als Trailblazer, da die Idee aber eben nicht neu ist, dürften zumindest die Besitzer des „Vorläuferspiels" vor einem eventuellen Kauf zurückschrecken. Die Grafik des Programms ist nichts Besonderes, da gibt es auf dem Amiga Besseres. Sie reicht aber, zumindestens für dieses Spiel, völlig aus. Mit dem Sound von Starways ist auch kein Blumentopf zu gewinnen. Es gibt zwar eine digitalisierte Titelmelodie und auch ein kurzes Musikstück, wenn man sich in die Highscore-Liste eintragen darf, ansonsten sind aber nur ein paar Geräusche vorhanden.

Die Steuerung ist manchmal etwas schwerfällig, reagiert ein wenig spät, trotzdem ist sie ausreichend exakt. Tja, sonst ist nicht viel zu dem Spiel zu sagen, außer, daß es sich hauptsächlich für die jüngeren Computerfreaks eignet. Wer einfache, aber lustige Spiele mag, der ist ganz gut bedient, sollte sich Starways zulegen. Wer aber etwas gehobenere Ansprüche stellt, der wird mit ziemlicher Sicherheit etwas enttäuscht sein.

Der Firma Robtek möchte ich nur sagen, daß sie sich in Zukunft lieber etwas einfallen lassen sollte, wenn sie nicht in der Versenkung verschwinden will. Starways ist ein erster, kleiner Schritt in die richtige Richtung!

Ottfried Schmidt

Grafik	**6**
Sound	**7**
Spielablauf	**7**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**7**

Ohne Hand und Fuß

Programm: Side Arms, **System:** Atari ST, C-64 (getestet), Spectrum (getestet), Schneider (getestet), **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 38 DM (C-64 Disk.), ca. 48 DM (Schneider Disk.), ca. 65 DM (ST Disk), **Hersteller:** Go!, Birmingham, England, **Muster von:** siehe Hersteller.

Wie verschieden doch ein und dasselbe Spiel auf drei verschiedenen Computertypen sein kann! Die einzigen Gemeinsamkeiten von **SIDE ARMS** von **GO!** auf dem C-64, Specci und Schneider sind die Story und die verschiedenen Ballerfeatures, alles andere gehört zur Sparte „Staunen und Ärgern". Im weiten Weltenraum (gäääähn...) will wieder mal ein superoberturboaffenscharfhinterfurziger Bösewicht das Universum an sich reißen, was man als Spieler natürlich nicht zulassen kann. Level um Level darf man sich dann durchkämpfen, bis schließlich die große Abrechnung mit dem bösen Onkel beginnen kann. Unser ballernder Held befindet sich im Game in einem Kampfanzug, der es ihm ermöglicht, einige gezielte Feuerstöße auszuführen und durch die Gegend zu fliegen. Selbstredend gibt's beim Abschuß einiger feindlicher Raumschiffchen aufzusammelnde Zusatzausrüstungen wie Streuschuß, Geschwindigkeitszuwachs, Bazooka und Dauerlaser. Ganz besonders witzig sollen anscheinend die Bonusfiguren sein, bei denen die Kuh den Vogel abschießt. Ich laß ja auch mal gern die Kuh fliegen, aber 10000 Points für ein derart mißgestaltetes Sprite hab'ich auch noch nie bekommen.

Damit nicht genug: Die C-64-Fassung zeichnet sich durch das übelste 3-Wege-Sternenscrolling aus, das ich in meiner Laufbahn je gesehen habe. Galileo Galilei hätte beim Anblick solcher Sterne das Fernrohr glatt wieder beiseite gelegt und als blöde Erfindung abgetan. Da ruckeln und zukkeln die Pixels im Schwarm auf dem Bildschirm umher, während stumpfsinnig fliegende Angreifer-Sprites versuchen, ein absolut eckig fliegendes Helden-Sprite aus dem Bildschirmspeicher zu löschen. Ehrlich, die Steuerung unseres Helden ist kein großes Vergnügen, mal ganz abgesehen davon, daß es weder Dauerfeuer noch hübsche Abschuß- oder Explosionseffekte gibt. Der Hammer passiert dann noch am Ende des ersten Levels: Aus einer Mini-Wolke strömen andauernd Raumschiffe, die sich leicht abballern lassen. Schießt man oft genug auf die Wolke drauf, verschwindet sie, und nun muß tatsächlich das zweite Level (und auch die folgenden!!!) nachgeladen werden.

Dieser Aufwand lohnt sich aber nicht im geringsten, denn die Backgrounds bleiben absolut langweilig und von der Farbwahl her chaotisch.

Überhaupt scheinen die Programmierer die Systeme verwechselt zu haben, denn der Specci lädt z.B. alle Levels auf einmal und verfügt über große, ausreichend gut animierte Sprites. Nur: Es gibt außer ein bißchen Geröll keinen Background, keine Sterne, nur eine Farbe für alle Sprites pro Level und am Ende jedes Levels ein riesiges Vieh, das man abballern muß. Die Sprites sehen total anders aus als auf dem C-64, treten nicht so massiert auf und lassen sich leichter abballern. Hat man zudem das erste Level trotz starken Ermüdungserscheinungen überwunden, braucht der Rechner eine halbe Minute, bevor er damit beginnt, den Bildschirm samt Held nach unten ins nächste Level zu scrollen. Dieser Vorgang nimmt wiederum ca. 1 Minute in Anspruch, so daß mittlerweile der Tiefschlaf beim Spieler einsetzen dürfte. Alles andere wäre auch Zeitverschwendung, denn im zweiten Level sind die Überlebenschancen eh gleich Null. Ähnlich geht's auch auf dem Schneider zu, nur mit dem Unterschied, daß er mit Abstand den besten Sound hat (mit einer wirklich gelungenen, fetzigen Melodie), dafür aber die miesen Sprites des C-64, den kargen Background des Specci und die schlechteste Animation überhaupt hat.

Also, ich frage mich ernsthaft, was sich GO! bei der Veröffentlichung dieses „Automaten-Klassikers" gedacht hat. SIDE ARMS ist ein ärmliches Spielchen, das höchstens in der Low Budget-Ecke gut aufgehoben wäre. Der beigelegte Song der Rockgruppe „Resister" macht den Preis auch nicht fett, zumal die Kassette dieser mir absolut unbekannten Gruppe auch noch in Mono aufgenommen ist. Mir graust es jedenfalls jetzt schon vor der Atari ST-Fassung... *Michael Suck*

(C-64/Spec./Schneider)			
Grafik	7	6	6
Sound	4	3	8
Spielablauf	4	4	3
Motivation	3	3	3
Preis/Leistung	3	3	3

Für Kinder

Programm: AMC Spieledisk, **System:** XL/XE Disk, **Preis:** 5 DM, **Hersteller:** AMC Verlag, **Muster von:** siehe Hersteller.

Aus dem Programm des **AMC VERLAGES** stammt eine Diskette mit 8 Spielen für den Atari XL/XE. Darunter befindet sich ein Spielchen im PAC-MAN-Stil, in einem weiteren steuert man einen Ballon, einen Klapperstorch, man fährt Skatebord oder dirigiert einen Kreisel über eine Fläche aus Quadraten. Die Grafik aller dieser Spielchen ist nicht besonders detailreich, und auch die Steuerung ist sehr einfach und leicht zu bewältigen - mit einer Ausnahme. Besondere Erwähnung sollte hier das Kreiselspielchen finden, da dieses ein Geschicklichkeitsspiel ist, das den Spielern (2) wirklich alles abverlangt. Ganz im Gegensatz dazu steht der Rest der Spielesammlung. Das Niveau und die Anforderungen sind sehr niedrig. Jeder, der schon „Profi-Programme" gespielt hat, wird damit nicht zufrieden sein. Allerdings sind die Spiele ganz auf das Niveau jüngerer Kinder abgestellt, so daß ein Achtjähriger, der erste Programme für seinen XL/XE sucht, wohl gut bedient ist (wenn man davon absieht, ob es sinnvoll ist, einem so jungen Kind schon Computerspiele vorzusetzen). Ausnahme hier: das Kreiselspiel, da der Schwierigkeitsgrad hier sehr viel höher liegt. Positiv zu vermerken ist der Sound, der aber auch eher als „kindgerecht" einzustufen ist.

Fazit: Die AMC-SPIELEDISK ist was für Kinder, die Grafiken sind zu „einfach" gehalten, auch der Spielablauf ist zum Teil sehr einseitig bis total langweilig. *str*

Grafik	3
Sound	6
Spielablauf	1
Motivation	0
(Ausnahme: Kreiselspiel)	
Preis/Leistung	5

Apocalypse now - oder nie?

Programm: Battle Valley, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Rack it, England, **Muster von:** Hewson Consultants Ltd., England.

„Ratatazong, ratazong, weg ist der Balkon, dong!" So könnte man in knappen Worten die Spielhandlung von **BATTLE VALLEY**, dem neuesten Game des **HEWSON**-Low Budget-Labels **RACK IT**, umreißen. Natürlich verspricht die Handlung noch weitaus mehr an Atmosphäre, denn schließlich haben ein paar Terroristen die letzten zwei funktionierenden Atomraketen gekidnapped und wollen die Weltherrschaft erringen. Als Spieler stehen Dir zur Verhinderung dieser Untat sowohl Hubschrauber als auch Panzer zur Verfügung. Will man einen Hubschrabschrab benutzen, muß man bei Spielstart einfach den Joystick nach oben drükken, soll's ein Panzerchen sein, so bewegt man den Stick einfach nach rechts oder links. Um die Terroristen zu vernichten, müssen, ausgehend vom eigenen Hauptquartier, in beiden Richtungen drei Basen vernichtet werden, wobei hinter den am weitesten entfernten Basen noch die Raketenstellungen lauern. Das Dumme dabei: Basen und Raketen lassen sich nur mit dem Panzer zerstören, aber dieser kann z.B. keine zerstörte Brücken überqueren. Um dies zu bewerkstelligen, muß man sich mit dem Helikopter ein Brückenteil suchen und dann mit der Winde (F3 zum herunter-, F1 zum heraufziehen) abschleppen und entsprechend einpassen. Logisch, daß es auf dem Weg zu den Basen einiges an Kampfstationen gibt, die mit Missiles und Blei wild um sich schießen (vom Spielkonzept her gibt's da also nicht Neues). Damit verbunden ist natürlich ein wilder Fight, der besonders dadurch viel Spaß macht, weil das Programm über ein absolut gut gelungenes horizontales 3-Wege-Scrolling verfügt, bei dem aber auch nichts ruckelt. Hinzu kommt die erstklassige Animation des Panzers, der wirklich süß über die Bergformationen hüpfen kann, wenn man ihn nur schnell genug fährt. Überhaupt ist Schnelligkeit ein wesentlicher Punkt bei diesem Spiel. Insgesamt stehen zur Lösung der Aufgabe nämlich nur 20 Minuten zur Verfügung, innerhalb derer man zwar beliebig viele Lives hat, aber für jeden tödlichen Treffer eine 5-Minuten-Strafe kassiert. Summa summarum bleiben da maximal fünf Leben übrig, wobei man zum Schluß kaum noch Zeit hat, den Holocaust zu verhindern. Ja, Ihr habt richtig gelesen! Wird das Spielziel verfehlt, vernichten die Terroristen die Welt, und der C-64 produziert ein ärmliches Flackern, verbunden mit ärmlichen Grafik-Effekten. Das ist aber auch der einzige Schwachpunkt des Games, läßt man mal den hohen Schwierigkeitsgrad beiseite. Neben dem guten Scrolling bietet BATTLE VALLEY noch eine 1A-Grafik mit schönen Backgrounds, einen tollen Sound mit einer actiongeladenen, mehrminütigen Titelmelodie, die schon angesprochene gute Animation und ein paar effektvolle mathematische Grafikspielereien auf der Titelscreen. Und das Ganze kostet nur 10 Märker!

Bisher hatte HEWSON recht gemischte Qualität bei den Low Budget-Produkten geboten, aber BATTLE VALLEY ist mit Sicherheit das bisher beste Game der RACK IT-Reihe. Wer einen Blauen übrig hat, kommt an BATTLE VALLEY einfach nicht vorbei!

philipp

»Wer einen „Blauen" übrig hat, kommt an BATTLE VALLEY einfach nicht vorbei!«

ASM HIT

PLAYER ONE DAMAGE: LIGHT COUNT-DOWN 23:04

PLAYER ONE ROCKETS SHELLS COUNT-DOWN 29:59

Grafik	10
Sound	10
Spielabauf	10
Motivation	9
Preis/Leistung	11

Traurig

Programm: Spore, **System:** Spectrum (getestet), C-64, C-16, **Preis:** ca. 10,– DM, **Hersteller:** Bulldog, Mastertronic Software Ltd., London, England, **Muster von:** Mastertronic, England.

Es hat den Anschein, daß **BULLDOG**, ein Label von MASTERTRONIC, nur „Seltsames" produziert, denn größtenteils handelt es sich m.M. nach um Produkte, die noch nicht einmal für den Low-Budget-Sektor taugen hat. Ein „gutes" Beispiel dafür ist **SPORE**, eine Mischung zwischen Action und Simulation für den Spectrum. Man befindet sich in einem Laboratorium und steuert ein „undefinierbares" Grafikzeichen. Die Aufgabe ist recht einfach: Das Gegenmittel für die Bakterien, die im Labor umherschweben, befindet sich in Fässern, die im gleichen Raum stehen. Leider vermehren sich die Bakterien recht schnell, und eine Berührung mit ihnen endet mit einem starken Energieverlust (was dann zu dem Verlust einen Spiellebens führt).

Auf dem Bildschirm flackert soviel, daß es einige Zeit dauert, bis man erstmal seine eigene Spielfigur erkannt hat! Von den acht verschiedenen Hindernissen, die in der Anleitung beschrieben werden, kann man aber kein einziges erkennen bzw. unterscheiden.

Man weiß gar nicht, wohin man seine Spielfigur lenken soll. Und der im Spiel integrierte Screen Editor hebt die Motivation bestimmt auch nicht, zumal er relativ unhandlich ist. SPORE ist eine schwache Programmierleistung, die jeden Optimisten verzweifeln läßt! *stephen*

Grafik	4
Sound	0
Spielablauf	1
Motivation	0
Preis/Leistung	1

Die C-16-Version von Spore hat sich Otti einmal angesehen:

Eines gleich vorweg: Sämtliche Grafiken sind aus Grafikzeichen zusammengestellt. Auch die „Sprites" sind nur acht Mal acht Pixel groß. Das führt dann dazu, daß man ruckzuck die Übersicht verliert. Man steuert also ein kleines Etwas durch die Gegend. Durch den Editor, der das Erstellen eigener Spielfelder ermöglicht, erhält das Spiel, das an sich nichts Besonderes ist, eine große Aufwertung. Nimmt man dann noch den günstigen Preis von 9.95 DM, dann kann man SPORE als empfehlenswert bezeichnen.

Das Ding mit dem Ding

Programm: Thing!, **System:** Spectrum, **Preis:** ca. 10 DM, **Hersteller:** Players, England, **Muster von:** [1].

Frisch auf den Tisch aus England kommt **THING!**, das neueste Low-Budget-Programm von **PLAYERS.** Kenner der Softwareszene sollten dieses Programm aber nicht mit dem gleichnamigen Spiel von *Gremlin* verwechseln – es handelt sich hier um zwei grundlegend verschiedene Spiele! Die Story ist so kurz, wie das Spiel billig ist. Im 23. Jahrhundert (wie die Zeit vergeht) wurde das Ding (Thing) von Genetikern auf dem Planeten Crazee entwickelt. Dieses Ding wurde von AHC (wer-weiß-was-soll-das-bedeuten?) beauftragt, einen Ball zu finden und ihn zum Dingalinger Overlord zu bringen. Dieser Ball ist eine Art politischer Ratgeber und besteht aus irgendeinem Metall (ist doch sowieso egal). Und wer oder was ist dieser Dingalinger? Er ist der Herrscher eines Planeten, der kurz vor einem Atomkrieg steht.

Der Overlord hat sich verschanzt und will erst mit dem Ball verhandeln, wenn das Ding zehn Aufgaben gelöst hat (klingt recht bescheuert ....). Allerdings gibt es andere Dingalinger, die das Ding aufhalten wollen (es war ja nicht anders zu erwarten). Aber man steht ja nicht ganz hilflos da – der Ball ist ja von Anfang an dabei: Er verfügt über (begrenzte) Multi-Plasma-Munition, die die Feinde wegzockt. Um nun eine solche Aufgabe zu lösen, müssen zwei oder mehrere Gegenstände miteinander kombiniert werden. Die entsprechenden Objekte befinden sich in Kapseln, die auf der Planetenoberfläche verstreut sind.

Zugegeben, die Story und Ihre Aufgabe klingt etwas albern, aber das Spiel ist hervorragend umgesetzt. Autor von THING ist übrigens der Programmierer von *Joe Blade*. Nach dem Laden ertönt zwar kein Sound (selbst auf dem 128-Speccy war nichts zu hören), dafür gibt es grafikmäßig mehr zu sehen! Die Hintergrundlandschaft ist aufwendig, die Sprites sind nett gemacht und gut animiert. Dieser Ball schwirrt ähnlich wie bei *Wizball* auf und nieder, während das Ding wie ein Krokodil auf zwei Beinen watschelt (lustig gemacht). Damit man aber auf der Planetenoberfläche schneller vorwärtskommt (die Landschaft wird gleichmäßig und in zwei verschiedenen Geschwindigkeiten vorbeigescrollt), gibt es Telefonzellen, in denen man sich durch die 26 Levels „beamen" kann. Einfach ein Buchstabe aus dem Alphabet gedrückt, und man befindet sich in einem Gewölbe oder so. Kapseln gibt es mehr als genug. Um deren Inhalt zu inspizieren, stellt man sich direkt davor und drückt „1" zum Untersuchen des Gegenstandes (examine). Um ein Objekt zu benutzen, die „2", zum Austauschen die „3" drücken. Will man den Status von sich selbst und dem Ball erfahren, so drückt man die „4". Und bei Taste „5" kann man das Spiel abbrechen.

Die Beschreibungen der Objekte sind gut gemacht und recht informativ (wenn auch die Gegenstände selber nicht ganz sinnvoll sind ....). Insgesamt fällt der gute grafische Aufbau auf: Übersichtliche Menüs, die geschickt eingeblendet werden, sowie diverse andere „Tricks". Leider fehlt dem Spiel der gewisse Schwung. Vielleicht ein paar mehr Aliens, gemeint sind die Dingalinger, oder mehrere Actionsequenzen hätten aus THING! einen Hit gemacht. Wer aber an Spielen wie z.B. *Knight Tyme* u.a. Spaß hatte und zudem nicht viel Geld ausgeben will, der liegt hier genau richtig. Drehen Sie das Ding mit dem Ding (und den Dingalingern)!

stephen

Grafik	**9**
Sound	**3**
Spielablauf	**8**
Motivation	**8**
Preis/Leistung	**8**

Es brennt in der Galaxis

Programm: Fire Galaxy, **System:** C16/116/Plus 4, **Hersteller:** Kingsoft, **Preis:** 9.95 DM, **Muster von:** Kingsoft.

KINGSOFT läßt nichts anbrennen! Dies könnte man jedenfalls meinen, wenn man das Spielthema des Programms **FIRE GALAXY** mitbekommt: Krieg im Weltraum. Nicht gerade sehr originell. Mit seinem Raumschiff, das nur horizontal bewegt werden kann, muß man zahlreiche Gegner, die in Wellen angreifen, vom Himmel holen bzw. aus der Galaxis pusten. Da das Programm auf allen Versionen des C16 läuft, kann man natürlich nicht allzuviel verlangen, weil der Programmierer ja nur 16K-RAM zur Verfügung hatte. Trotzdem ist ein spannendes, wenn auch nicht überragendes Spiel entstanden. Wirklich gut ist, daß die verschiedenen Formationen wirklich in den unterschiedlichsten Flugbahnen über den Bildschirm „heizen". Grafisch und soundmäßig gibt das Spiel nicht allzuviel her. Dafür ist das Spieltempo aber in drei Stufen einstellbar, wobei die höchste Stufe schon einige Anforderungen an die Reaktionszeiten des Spielers stellt. Jede vierte Welle ist eine Bonusrunde, bei der die Aliens nicht zurückschießen. Hier geht es nur darum, möglichst viele Angreifer zu treffen, was dann am Ende einen entsprechenden Bonus ergibt. Ebenfalls gut ist, daß bis zu acht Spieler ein Turnier ausfechten können. Ansonsten kann man über FIRE GALAXY nicht viel sagen, es ist eben ein einfaches Ballerspiel. Da der Preis aber nur knapp 10 DM beträgt, geht man bei einem eventuellen Kauf wohl kaum ein Risiko ein.

Ottfried Schmidt

Grafik	8
Sound	6
Spielablauf	7
Motivation	7
Preis/Leistung	7

Knasti in Action

Programm: BOBO, **System:** Atari ST, (Farb-Monitor, Joystick), (2 Disks), **Preis:** ca. 65 DM, **Hersteller:** Infogrames, **Muster von:** Infogrames.

Vielleicht kennen sie ihn, **BOBO** den Comic-Held, der mit seinen unermüdlichen Ausbruchversuchen aus dem Gefängnis immer wieder zum Lachen reizt. Auch wenn Sie ihn nicht kennen sollten, so können sie BOBO jetzt kennenlernen, in dem gleichnamigen Game von **INFOGRAMES.**

Insgesamt sind sechs Episoden des Gefängnislebens mit BOBO zu überstehen, d.h. eigentlich eher sechs Disziplinen zu absolvieren. Ein alternatives Sport - Action - Geschicklichkeitsspiel also.

Bis zu sechs Mitspieler können in der „Knast-Olympiade" gegeneinander antreten. Bevor man selbst in Aktion tritt, kann man sich mit „return" statt Eingabe des Namens zunächst mal ein Demo ansehen. Die erste Disziplin heißt: Essen austeilen. BOBO muß seinen Knastbrüdern die Teller mit Suppe auffüllen und die leeren Teller wieder abräumen. Außerdem muß er zwischendurch seinen Suppentopf aus dem großen Kessel wieder vollmachen. Und wehe dem, er ist zu langsam. Dann schütten ihm seine Kameraden den gesamten Kessel Suppe über den Wanst. Dies aber zum Teil auch nicht zu unrecht, denn wenn BOBO gerade keine Suppe austeilt, bedient er sich selbst kräftig aus dem Topf.

Die zweite Disziplin zählt zu den einfachsten und witzigsten der ganzen Sammlung: Es geht ums Kartoffelschälen. Das Kartoffelschälen ist ja allgemein eine ziemlich unbeliebte Arbeit, nicht nur in der Gefängnisküche. Außerdem hat sie eine Besonderheit unbeliebter Arbeiten an sich: Je mehr man schält, um so größer wird der Berg und nimmt und nimmt nicht ab. Nun, genau das wird Ihnen hier auch passieren. Die Steuerung ist hier ebenfalls sehr einfach: Mit Joystick links-rechts wird eine Kartoffel geschält, mit Joystick runter wird eine neue aufgenommen und mit Feuerknopf eine geschälte in die Küche geworfen. Hier heißt es schnell sein und ordentlich arbeiten, denn unsauber geschälte Kartoffeln werden dem armen BOBO sofort an den Kopf geworfen. Zwischendurch wird immer wieder nachgeschüttet, denn BOBO soll ja nicht aus der Übung kommen. Eine witzige Episode, bei der BOBO zum Schluß im wahrsten Sinne des Wortes zugeschüttet wird.

Disziplin Nummer drei ist ebenfalls eine hübsche Plackerei. BOBO muß den Gefängnisflur putzen. Logisch, daß ständig irgendwelche Leute durch den Flur latschen und eine Spur von Dreck quer durch den Flur ziehen. Auch der Gefängnishund macht da keine Ausnahme. Hier kommt BOBO wahrlich ins Rotieren. Kaum daß er eine Fußspur weggewischt hat, sind schon wieder zwei neue entstanden. Ein Tip: Wenn sich eine Tür, die in der Nähe von BOBO liegt, öffnet, sofort hinlaufen. Dann kann man den Schmutzfink daran hindern, überhaupt erst den Flur zu betreten. Auch kann man jeden Dreckverursacher auf seinem Weg entgegentreten und ihn wieder dahin zurückdrängen, woher her gekommen ist. Dabei wird natürlich gleichzeitig der Dreck aufgewischt. Es empfiehlt sich, zunächst eine Hälfte halbwegs sauberzuhalten und in der anderen die Leute ruhig laufen zu lassen, um dann dort alle Fußspuren aufeinmal wegzuwischen. Es lohnt sich punktemäßig immer.

Die vierte Episode kommt Ihnen sicherlich auch bekannt vor. Es ist eine abgewandelte Disziplin aus den alten Spielchen, in denen Leute mit einem Sprungtuch aufgefangen und balanciert werden müssen. Das gibt's als Public-Domain-Strichmännchen-Spiel schon lange, nun ist es in etwas abgewandelter und grafisch gut aufgemachter Form in BOBO erschienen. BOBO muß hierbei seine Mithäftlinge, die aus den Fenstern des Gefängnisses springen, mittels eines Trampolins über die Gefängnismauer katapultieren. Das ist auch noch ein ganz nettes Spielchen, wenn auch die Grundidee schon soooooon Bart hat.

Das fünfte Game ist nun ein Ausbruchversuch des Titelhelden höchstselbst, der über einen elektrisch gesicherten Drahtzaun balancieren muß, besser gesagt, es sind insgesamt drei Drähte, zwischen denen BOBO immer hin und her springen muß, wobei auch Bo-

c16chris

„Spring-Fehler"

Programm: Boinggg, **System:** Schneider CPC, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Atlantis Software, London, England, **Muster von:** Atlantis.

Im Low Budget-Bereich gibt es Ups und Downs. Einer der (wenigen) Hersteller von „Original-Soft" (im Gegensatz zu den anderen, die meist Wiederholungen oder Neuauflagen zum Sonderpreis anbieten) ist **ATLANTIS SOFTWARE.** Diese nun haben es gewagt, mir ein Gerüst-Spiel alter Prägung zuzuschicken, das den Namen **BOINGGG** trägt. Hier der Bericht:

Man kann eigentlich gar nicht allzuviel über das Schneider-Billigspiel sagen. Alles, was man hier geboten bekommt, gab's schon ein „tausendmal" zuvor. Man steuert ein Männchen von Plattform zu Plattform, indem man es hüpfen läßt und versucht, in einer vorgegeben Zeit, den jeweiligen Level-Ausgang zu erreichen.

Bei BOINGGG kommt zu den nicht gerade überwältigenden Elementen Story, Graphik, Sound und Ausführung dazu, daß man mit dem „eingebauten Joystick" vorliebnehmen muß; mit der Tastatur, also. Mit „P" springt man nach rechts, mit „O" nach links, wobei die Dauer der gedrückten Taste die Sprung-Intensität bestimmt. So muß man sich vor dem Fehl-Sprung in die Tiefe genau so vorsehen wie vor den Hindernissen (Skelette, Steine und Diverses mehr...). Stürzt man ab oder berührt man die Dinger, so verliert man zwar kein Leben, dafür aber an Sprungkraft...

BOINGGG ist als ein echtes „Billig-Spiel" anzusehen, das seine Schwächen weniger beim Preis, aber mehr bei der Umsetzung offenbart. Wer spielt heutzutage noch gern mit „Schneider - pur", der Tastatur? Wer läßt sich 1988 noch von solch einem simplen Gameplay hinreißen? Schade um die Low Budget-Szene! Auch für 10 Mark kann und muß man mehr verlangen! *Manfred Kleimann*

Grafik	6
Sound	2
Spielablauf	2
Motivation	1
Preis/Leistung	3

nuspunkte aufgenommen werden müssen. Eine etwas konfuse, im Spielablauf wenig detailreiche Angelegenheit.

Disziplin Nummer sechs ist wieder sehr hübsch und witzig gemacht. BOBO schläft nämlich mit fünf Mitgefangenen in einer Zelle, und diese haben die Angewohnheit, die Nachtruhe durch Schnarch- und sonstige Geräusche zu stören. Konsequenz: Der arme Kerl kann nicht schlafen. Hier ist es die Aufgabe, die unruhigen Schläfer durch Antippen zu einem ruhigen Schlaf zu verhelfen. Unglücklicherweise steht in der Mitte zwischen jeweils zwei Drei-Etagen-Betten eine Schüssel mit Essensresten, die geschickt übersprungen werden muß. Jetzt rennt BOBO also immer hin und her, rüttelt und schüttelt und fliegt regelmäßig auf die Nase, wenn der Absprung nicht so richtig geglückt ist.

Das sind sie also, die einzelnen sechs Spiele in denen es natürlich um den höchsten Score geht. Die Grafiken aller Games sind sehr hübsch bunt, die Figuren zum Teil sehr groß und gut animiert. Besondere Witzchen, entsprechende Gesichtsausdrücke usw. sind gut integriert worden. Jede Disziplin wird durch ein kleines Zwischenspiel von der nächsten abgetrennt, in dem BOBO einen Tunnel gräbt und von einem Wärter in diesem Tunnel verfolgt wird. Insgesamt gesehen sind die Grafiken sehr gut, einziger Mangel: Man hätte doch die Farbe des Bildschirmrandes nicht hellblau, sondern schwarz wählen sollen, denn so sieht es weniger „unfertig" aus.

Jetzt zum Sound: Der ist, sagen wir mal „gemischt„. Zum Teil ist die Musik sehr hektisch, zum Teil etwas Schneider-like. Nicht ganz mein Geschmack und zeitweilig etwas nervig. Gut, daß es hier wenigstens Abwechslung gibt. Das Nachladen der einzelnen Disziplinen geht recht flott, so daß die zwei Disketten niemanden schrecken sollten.

Verschiedene Features runden das Ganze ab, z.B. kann man sich von jeder Disziplin ein Demo zeigen lassen, die Highscore-Liste wird abgespeichert und jede einzelne Disziplin ist natürlich anwählbar. Zum Schluß ist die Frage der Spielmotivation noch offen. Kurzfristig gesehen hat man jede Menge Spaß an dem witzigen Programm, an den gut gemachten Figuren. Ob sich dieser Spielspaß aber langfristig halten kann, ist zweifelhaft, da die Disziplinen meiner Ansicht nach zu einfach sind! Gut und schön, man kann ja die Geschwindigkeit steigern, um so einen höheren Highscore zu erhalten. Aber besonders in der letzten Disziplin hieße das z.B., einfach einen Schläfer ganz schnell immer wieder anzutippen, und der Highscore steigt und steigt.

Mit anderen Sportspielen wie *Summer- bzw. Wintergames* kann BOBO nicht mithalten. Immerhin würde ich es aber höher einstufen als *Alternative World Games* oder ähnliches, da der Spielablauf doch interessanter und witziger ist. Noch ein Vorteil: Bis auf die Trampolin-Szenen, bei der man, vorausgesetzt, die Mitgefangenen treffen in zu flachem Winkel auf dem Trampolin auf, diese „gegen die Wand klatscht", fließt kein Blut in diesem Action-Game.

Wer also solche „Mehrdisziplinen-Spiele" mit guter Grafik mag, dem sei BOBO empfohlen. Wer allerdings „schwierige" Games lieber mag, der sollte auf BOBO besser verzichten.

Martina Strack

Grafik	10
Sound	4-7
Spielablauf	8
Motivation	10-6
Preis/Leistung	7

Im Blickpunkt

Rainbow Arts und die Trolle

Ein Bericht von Ottfried Schmidt

Wir hatten mal wieder Besuch in der Redaktion. Diesmal waren es die Mitarbeiter der aufstrebenden Software-Firma RAINBOW ARTS, die uns ihre neuesten Produkte vorstellten. Das Programm, um das es in diesem Bericht geht, trägt den Namen DOWN AT THE TROLLS. Es wurde ja schon seit einiger Zeit angekündigt, doch nun ist es endlich soweit: In wenigen Tagen wird die endgültige Version vorliegen. In unserer Test-Version fehlten noch einige Details, so daß ich noch kein „echtes" Review verfassen konnte, sie reichte aber aus, um sich einen Überblick zu verschaffen.

Peter Tierolf, der Programmierer der Atari ST-Version, die wir begutachten konnten, erklärte mir einiges, was in das Programm noch eingebaut werden soll. Gleich vorweg: Bei **DOWN AT THE TROLLS** handelt es sich um ein ungewöhlich komplexes Spiel, bei dem die Lösung einige Zeit auf sich warten lassen sollte. Das ganze Spiel handelt in einer Zeit, lange bevor es Geschichtsbücher gab. Aus irgendeinem Grund entbrannte ein blutiger Krieg zwischen den Elfen und den Trollen, die aus ihren Höhlen hoch im Norden immer wieder Überfälle auf das Reich der friedlichen Elfen unternahmen.

Bei einem dieser Überfälle, der in den Wäldern von Dirillons Sippe stattfand, raubten die Trolle die kunstvollen Schätze seines Volkes. Die Schätze wurde in die Höhlen der Trolle gebracht und vergessen, ohne daß sich die Diebe darüber im klaren waren, wie wertvoll und nützlich einige dieser Gegenstände waren. Viele von Dirillons Gefährten wurden bei dem Versuch, die Schätze wieder zurückzuholen, vertrieben. Sie mußten flüchten, ohne daß sie einen der Gegenstände hätten bergen können. Mit nichts als ihrem Leben und Informationen über den Aufbau der Höhlen kehrten sie zurück. Da die Hoffnung allmählich schwand, wurde Dirillon vom Magier Astarn in der Beherrschung einiger magischer Kräfte unterrichtet, die ihm helfen sollten, die Schätze seines Volkes zu retten.

An dieser Stelle greift nun der Spieler in das Geschehen ein. Als Dirillon, Sohn des Königs der Elfen, muß er sich den Gefahren der Trollhöhle stellen, um die größten Schätze seines Volkes zurückzuerobern. Keine einfache Aufgabe, denn eine Höhle ist bis zu 200 Räumen groß! Damit das Spiel für eine lange Zeit interessant bleibt, wurde ein Editor mit eingebaut, der das Erstellen eigener Höhlensysteme ermöglicht. Dieser Editor war in der Test-Version des Spiels schon fast vollständig, so daß ich einiges zu seiner Funktion sagen kann. Wirklich jeder Raum, jeder Gegenstand und jeder Gegner läßt sich manipulieren. Und dies so einfach, daß nach kurzer Eingewöhnungszeit die schönsten Höhlen entstehen. Im Programm gibt es derartig viele Einzelheiten, daß man sie gar nicht alle aufzählen kann, weil der Platz für diesen Bericht gar nicht ausreichen würde. Aus diesem Grund beschränke ich mich auf das Wichtigste. Für alle, die das Ende des Berichts nicht abwarten können, weil sie wissen wollen, für welche Rechner das Spiel zu haben sein wird, sage ich es gleich: DOWN AT THE TROLLS wird es für den Atari ST, den Amiga und den C64 geben. Die Unterkunft der Trolle ist in einzelne Höhlen unterteilt, die von bis zu vier Trollen bewacht werden. Die Höhlen sind mit Türen verbunden, die Dirillon erst dann sehen kann, wenn er alle Schätze dieser Höhle eingesammelt hat. Zusätzlich gibt es noch Geheimgänge, diese verschwinden und erscheinen aber in regelmäßigen Abständen. In einer Höhle darf man sich nicht zu lange aufhalten, sonst geht dem armen Elf die Luft aus. Das Höhlensystem ist wirklich riesig. Aber keine Angst, man muß nicht den ganzen Weg zu Fuß zurücklegen, es existieren auch einige Transportmittel. Es gibt Fahrstühle und Lohren, letztere fahren in den Gängen umher. Aber Vorsicht! Es gibt auch Lohren, die den Elf töten, sollte er versuchen, sie zu besteigen. Überhaupt gibt es etliche Möglichkeiten, sein Leben auszuhauchen. Feuerbälle und Ähnliches machen das Erforschen der Höhlen nicht gerade zu einem Kinderspiel. Einige der Räume scheinen wirklich den schlimmsten Phantasien entsprungen zu sein. Es gibt derartige Gemeinheiten, daß man echt ins Schwitzen kommen kann. Einer der totalen Höhepunkte des Programms ist die Animation. Allein Dirillon, der Held des Spiels, besteht aus über 100 (!) Animationsphasen! Das führt dann dazu, daß die meisten Bewegungen wie in einem Zeichentrickfilm ablaufen. Dieser Effekt wird noch durch eine spezielle Animationstechnik verstärkt, die die Figur immer von der aktuellen Phase aus animiert, und nicht, wie bei den meisten anderen Programmen, von einer Grundstellung aus. Ein Beispiel: Der Elf kniet. Nun soll er in die andere Richtung gedreht werden. Normalerweise wird das gelöst, indem die Figur zuerst eine Grundstellung einnimmt und dann die gesamten Phasen nochmals durchläuft. Nicht so bei DOWN AT THE TROLLS. Hier gibt es extra Animationsphasen für diesen Zweck, so daß sich der Elf fast wie ein lebendes Wesen bewegt. Eine tolle Leistung! Natürlich gibt es bei einem solch umfangreichen Spiel auch Schattenseiten: Eine solche ist das Scrolling. Es ruckt ziemlich stark. Das liegt aber nicht etwa an mangelnden Kenntnissen des Programmierers. Das Rucken kommt einfach dadurch zustande, daß derartig viele Gegenstände, Gegner und was weiß ich nicht noch alles, bewegt werden, so daß einfach keine ausreichende Prozessorzeit übrig blieb. Über diese Schwachstelle sieht man aber gerne hinweg, bedenkt man wie komplex das Spiel ist. Uns wurde aber versprochen, daß zumindest die Amiga-Version über ein Softscrolling verfügen wird. Lassen wir uns also überraschen.

Wenn ich weiter oben geschrieben habe, daß die Bedienung des Editors sehr einfach ist, dann stimmt das natürlich nicht ganz. Die Bedienung als solche ist recht einfach, das stimmt, sie ist es aber nur dann, wenn man über die sehr umfangreiche Anleitung verfügt, in der wirklich alles erklärt wird. Schlechte Nachrichten für alle Raubkopierer! Meiner Meinung nach ist das auch recht gut, denn immer wieder kommen Beschwerden, warum es denn so wenig Software aus Deutschland gibt. Nun, der Hauptgrund dafür ist bei den Raubkopierern zu suchen. Hier sollte das Beispiel von RAINBOW ARTS Schule machen!

Kommen wir noch einmal zur Grafik zurück: Es ist zwar nicht gerade eine Spitzengrafik, die das Programm bietet, dennoch ist sie gut. Zusammen mit der überaus gelungenen Animation ist sie sogar noch ein Stück besser als bei den meisten vergleichbaren Spielen. Was nutzt denn die schönste Grafik, wenn sich die Spielfiguren wie ein Stück Holz bewegen, oder die Abfrage der Kollisionen oder

der möglichen Wege ungenau ist (siehe *Barbarian von Psygnosis*).
Über den Spielverlauf möchte ich noch nicht allzuviel verraten, das hebe ich mir für die fertige Version auf. Nur soviel: In puncto Animation schlägt DOWN AT THE TROLLS so ziemlich alles, was ich bisher gesehen habe. Man muß einfach zugesehen haben, wenn sich Dirillon von Stange zu Stange hangelt, durch die Gänge läuft, sich bückt, springt usw. Einfach super, selbst auf die Gefahr hin, mich zu wiederholen. Freuen wir uns also auf ein komplexes Spiel mit einer hinreißenden Animation. Wenn ein Demo schon so gut ist, dann kann das fertige Spiel eigentlich nur noch besser werden. Die Benotung für dieses Spiel wird in der nächsten Ausgabe nachgereicht.

Vorschau auf '88

Wir wollten es natürlich nicht versäumen etwas von unseren Gästen über die weiteren Programm-Aktivitäten von Rainbow Arts in der nächsten Zeit zu erfahren. So nutzten wir die Gunst der Gelegenheit und stellten dem Entwicklungsleiter Thomas Hertzler einige interessante Fragen.

ASM: Welche Aufgaben nimmt man als Entwicklungsleiter bei Rainbow Arts war?

T.H.: Das Aufgabengebiet ist äußerst vielfältig und abwechslungsreich. Ich bin z.B. für die gesamte Koordination der einzelnen Programmprojekte zuständig. Das ist manchmal gar nicht so einfach, haben wir doch einen festangestellten Mitarbeiterstamm und eine größere Zahl freier Mitarbeiter, die erst mal alle unter einen Hut gebracht werden müssen, wie man so schön sagt. Darüberhinaus bearbeite ich auch die Programmeinsendungen die uns zugesandt werden. Diese äußerst knifflige Angelegenheit erfordert einiges Fingerspitzengefühl, muß man doch entscheiden, ob ein Programm gute Chancen für eine Vermarktung mitbringt oder nicht. Und schließlich bin ich auch für die gesamte Terminierung eines Produktes bis zu dem Zeitpunkt der Auslieferung verantwortlich. Das sind im wesentlichen meine Hauptaufgaben.

ASM: Als Entwicklungsleiter haben Sie doch bestimmt den Überblick über die Programm-Neuheiten, die in nächster Zeit auf den Markt kommen. Können Sie uns schon Einiges darüber verraten?

T.H.: Nun zunächst steht unser neuestes Produkt „Down at the Trolls" kurz vor der Fertigstellung. Näheres hierzu brauch ich nicht zu sagen (sh. Preview). Weitere geplante bzw. in Produktion laufende Programme sind „Katakis" und „Hollywood Classics". Nach dem tollen Erfolg von „Giana Sisters" wird es nun auch „Giana Sisters II" geben. Aber nur keine Angst, es wird ein völlig anderes Spiel als Giana Sisters sein und unserer Meinung nach ein Programm „allererster Sahne". Außerdem werden wir das Programm „Graffiti Man", bei dem ebenfalls der Titel bereits einiges über den Spielinhalt aussagt, produzieren. Soviel sei aber jetzt schon dazu verraten, im Zusammenhang mit der Veröffentlichung dieses Programmes werden wir einen Zeichenwettbewerb ausschreiben. Das letzte wichtige Programm was mir auf Anhieb noch einfällt nennt sich „Little Orx". Zum Spielablauf möchte an dieser Stelle jedoch noch nichts sagen.

ASM: Bei der Vielzahl der Angebote wird doch hoffentlich auch die Qualität der Produkte ansprechend sein, oder?

T.H.: Da sprechen Sie genau das richtige Thema an. Wir haben uns nämlich eine neue Firmenphilosophie zu eigen gemacht, die da lautet: „Qualität vor Quantität". Alle neuen Produkte sollen in Zukunft einen ganz gewissen Qualitätsstandard erfüllen und darüber hinaus noch das gewisse Etwas mitbringen. Eben das, was ein Programm interessant und spielenswert macht.

ASM: Das klingt alles sehr vielversprechend und läßt uns als Spieletester natürlich hoffen. Wir bedanken uns für das Gespräch und wünschen weiterhin viel Erfolg

ASM-DAUER-POWER

Das Superding für Spielhallen-Freaks: Giana Sisters im „Luxus-Pack"

Holt Euch:

1. Einen GIANA-SISTERS-Spielautomaten im Wert von 5.000 Mark

2. Einen Gutschein über 5 Rainbow-Arts-Spiele nach freier Wahl

3.-20. Je einen Gutschein über 1 Rainbow-Arts-Spiel nach freier Wahl; dazu je ein Super-T-Shirt

Das wollen wir von Euch zu DOWN AT THE TROLLS wissen:

1. Welche Fabelwesen haben den Schatz der Elfen gestohlen?
2. Durch wieviel Troll-Grotten muß man sich zum Schatz vorkämpfen?
3. Nennt uns einen berühmten Soundprogrammierer von Rainbow Arts?

Postkarte mit dem Kennwort RAINBOW ARTS an die ASM-Redaktion; Einsendeschluß: 15. 6. 88

Rainbow Arts

c16chris

zusammengestellt von Bernd Zimmermann

BOB MORANE kämpft weiter. Nachdem er die Abenteuer in *Rittertum, Mittelalter* und *Science Fiction* überstanden hat, riskiert er nun in dem Nachfolgewerk **BOB MORANE OCEAN** nasse Füße. Wie uns der französische Hersteller **INFOGRAMES** wissen ließ, wird das Produkt zunächst für den Atari ST erscheinen, später dann für dieselben Rechner wie seine Vorgänger. Auch die Preise werden denen der ersten drei Bob-Morane-Abenteuer entsprechen.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Eine Menge Neues steht uns von **HEWSON CONSULTANTS** ins Haus: Unter seinem neuen Label **REBOUND** hat man die *Gargoyle*-Hits **TIR NA NOG, DUN DARACH** und MARSPORT neu aufgelegt; als Low-Budget-Produkte werden sie zum Preis von etwa zehn Mark für C-64, Schneider und Spectrum erhältlich sein. Auch für den Amiga will man einiges tun; mit **NEBULUS, ZYNAPS** und **EXOLON** sind die Konvertierungen dreier Erfolgsgames geplant, die zum Herbst'88 fertiggestellt sein sollen. Etwa zum selben Zeitpunkt sollen weiterhin zwei neue Spiele für den Amiga herauskommen, nämlich **ROADSTAR XRi**, ein Rennspiel mit Shoot-'em-up-Einlagen, sowie **ANGEL OF DEATH**, einer Mischung aus Adventure und Ballergame. Man darf also gespannt sein. Schneller werden die Besitzer eines Atari XL/XE zu einem guten neuen Programm kommen. Mit **NEBULUS** steht Euch nämlich die Umsetzung eines Spiels bevor, das auf dem C-64 und Spectrum schon seit vergangenem Jahr für Furore sorgt. Laut HEWSON könnt Ihr es noch in diesem Monat bekommen.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Schnell noch zwei Ergänzungen zu **GIGANOID** für den Amiga, dem von uns in Ausgabe 4/88 vorgestellten *Breakout*-Programm des Schweizer Softwarehauses **SWISS COMPUTER ARTS**. Zunächst steht der Preis inzwischen fest; er wird ca. 35 Mark betragen. Überdies haben wir im Test eine falsche Telefonnummer abgedruckt. Die korrekte Nummer muß lauten: (0041) 71714582. Übrigens: Das Programm ist in Deutschland zu beziehen bei: Fa. Roßmöller Handshake GmbH, Neuer Markt 21, 5309 Meckenheim, Tel.: (02225) 2061/2062/10193.

Als wir in Ausgabe 4/88 „das Neue" von **ELECTRONIC ARTS** vorgestellt haben, ist uns ein kleiner Fehler unterlaufen. Bei **F-18 INTERCEPTOR** steuert man nämlich nicht, wie wir berichteten, eine F-14 Tomcat, sondern wahlweise eine F-18 Hornet oder F-16 Falcon. Over and out!

★★★★★★★★★★★★★

MICRODEAL teilt mit: **GOLDRUNNER** ist nun auf dem Amiga voll Joystick-kompatibel. Ebenfalls sollen auf der neuen GOLDRUNNER-Version alle Probleme behoben sein, die die Besitzer eines Amiga 2000 mit der Tastatur hatten.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Guido Henkel, Begründer des Labels *Dragonware sowie Programmierer von Hellowoon* und *Ooze*, hat ein neues Projekt in Arbeit. **DIE DRACHEN VON LAAS**, so der vorläufige Arbeitstitel, ist ein Fantasy-Adventure mit Schwerpunkt auf den Rollenspielelementen. Der Spieler hat hierbei die Möglichkeit, zwei zentrale Figuren abwechselnd zu steuern. Ferner sucht Guido Kontakt zu Programmierern, die Projekte neu erarbeiten wollen oder bereits fertige Spiele vorzuweisen haben. Wer Interesse hat, setze sich in Verbindung mit: Guido Henkel, Dragonware, Yorkstr. 21, 7474 Bitz, Tel.: (07431) 81885.

Wer **ARNOR's** *Protext* bereits besitzt, kann diesen nun noch „aufrüsten", mit **PROTEXT FILER** nämlich und mit **PROTEXT OFFICE**. Beide gehen stark in den professionellen Anwendungsbereich; PROTEXT OFFICE ist ein Programm zum Erstellen von Rechnungen, Lieferscheinen etc., das ARNOR ursprünglich für den eigenen Bedarf entwickelt hat, nun aber der Öffentlichkeit zugänglich macht. Der Preis wird bei etwa 130 Mark liegen. PROTEXT FILER dient der Diskettenverwaltung und ist mit einigen sehr nützlichen Features, wie dem Ausdrucken von Adreßaufklebern, dem alphabetischen Sortieren von Files und einigem mehr, sicher für viele interessant. Der Preis: Ca. 90 Mark. Beide Programme sind erhältlich für Amstrad CPC und PC, IBM und Atari ST.

Mit vier Mark seid Ihr dabei! Durch diesen Monatsbeitrag nämlich kann man Mitglied im Deutschen Dachverband für Computer-Anwendungen e. V. (DEHOCA) werden. Wer den Kontakt zu anderen Usern sucht oder Rat, Tips und Hilfen benötigt, wird hier möglicherweise an der richtigen Adresse sein. Und da ist sie auch schon: DEHOCA, Postfach 1430, 3062 Bückeburg, Tel.: (05722) 26939.

★★★★★★★★★★★★★

Für den IBM und den Apple hat **MASTERTRONIC** ein Spiel veröffentlicht, bei dem es, nach bester Labyrinthspiel-Manier, darum geht, sich einen Weg durch ein von einem Dämonen beherrschtes Höhlensystem zu bahnen. **DEMON'S FORGE** soll zum Preis von 35 Mark über den Ladentisch gehen.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Dreimal CRL in Kürze. Mit BALLBREAKER II hat man die Fortsetzung eines Spiels produziert, das vor etwas mehr als einem Jahr noch ganz originell gewesen sein mag, nun aber nicht mehr ganz zeitgemäß erscheint. Ein dreidimensionales Breakout – damit wäre BALLBREAKER II auch schon beschrieben. Als nächstes flatterte uns SOPHISTRY auf den Tisch, bei dem wieder einmal eine Kugel über einen Hinderniskurs gesteuert werden muß. BALLBREAKER II und SOPHISTRY gibt es für C-64, Amstrad und Spectrum für ca. 35 Mark (Kass.). Der Dritte im Bunde ist **INTERNATIONAL SOCCER.** Richtig geraten, es ist **das** INTERNATIONAL SOCCER, das **Commodore** seinerzeit dem C-64 als Zugabe beilegte. Preis: 35 Mark, System: C-64, Frage: Kauft das noch jemand?

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Mit **BARD'S TALE III** endet die Zusammenarbeit des amerikanischen, auf Rollenspiele spezialisierten Programmierer-Teams **INTERPLAY** mit der Firma **ELECTRONIC ARTS**. Wie uns mitgeteilt wurde, wird INTERPLAY alle zukünftigen Programme nicht nur völlig eigenständig produzieren, sondern auch für einen eigenen Vertrieb sorgen.

XL/XE-User, aufgepaßt! In Kürze wird von **DIABOLO** die deutschsprachige Computerversion des „Spiels des Jahres 1985", **SHERLOCK HOLMES - CRIMINAL CABINET**, für Eure Rechner veröffentlicht. Das Programm wird 59 Mark (Diskette) kosten und mit einem Fall „ausgestattet" sein. Weitere Fälle können später nachgekauft werden.

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

Eine Menge Neues hat **OCEAN/IMAGINE** auf der Pfanne. Für C-64, Amstrad und Spectrum soll **GUTZ** vom hauseigenen Label **SPECIAL FX** kommen. Der Held des Spiels wurde von einem außerirdischen Monster verschluckt, lebt aber noch und muß sich nun seinen Weg in die „Freiheit" bahnen. **VINICATOR** (ebenfalls C-64, Amstrad und Spectrum) ist ein Kampfspiel der härteren Machart; der Nachfolger eines OCEAN-Games, dessen Namen wir hier leider nicht nennen dürfen. Weiter geht's mit **DAILEY THOMPSON'88** wird ebenso wie **GUERILLA WARS** für C-64, Amstrad, Atari und Spectrum erscheinen. Sport auf der einen, Kriegerisches auf der anderen Seite - lassen wir uns überraschen!

PLAYERS meldet: Das neue Game **DENIZEN** steht kurz vor der Vollendung. Das Programm für den Spectrum 48k (die 128k-Version ist auf der Rückseite der Kassette) ist, was Grafik und Sound anbelangt, bereits fertig und wird augenblicklich noch letzten Dauertests unterzogen. Die Story, kurz und knapp: Der Kontakt zu einer Raumstation ist unterbrochen; man vermutet, daß Jabba McGut, ein berüchtigter Verbrecher, seine Finger im Spiel hat. Nun kommt der Spieler zum Zuge, der, unterstützt von seinem hypermodernen Kampfcomputer, die Dinge wieder ins Lot und Jabby um die Ecke bringen soll. Wie alle PLAYERS-Programme wird auch DENIZEN zehn Mark kosten.

* *

LINEL meldet: **EIS + FEUER**, das deutsche oder englische Adventure wird Ende des Monats erscheinen. Drei Disketten + Handbuch für ca. 90 DM. (ST + Amiga). Für den Amiga (auch ca. 90 DM) wird's ein Sound-Programm geben, mit dem man 4 Tracks mit 15 verschiedenen Instrumenten für den werkseigenen Sound plus Slide-Show produzieren kann. Dann komponiert mal schön – mit LINEL!!!

* *

RISK von **VIRGIN** gibt's bald für den C-64 und den Apple II. Der Preis für dieses interessante Game steht noch nicht fest!

* *

Mit **SYDNEY DEVELOPMENT CORP.** hat die englische Firma **POWER HOUSE** ein Softwarehaus für sich gewonnen, von der man sich einiges für den Niedrigpreis-Sektor verspricht. Unter anderem werden demnächst kommen **BC'S QUEST FOR TYRES, GROGG'S REVENGE** und **FIGHT NIGHT** (alle für C-64) sowie **DAMBUSTERS** (Spectrum/Amstrad/C-64). Kostenpunkt: Ca. 10 Mark.

TARGET RENEGADE heißt **IMAGINE's** neues Action-Game, bei dem es sicher wieder ordentlich zur Sache gehen wird. Als Karatekämpfer muß man sich in fünf Levels durch die Straßen einer Großstadt kämpfen und der Existenz gefährlicher Banden ein Ende bereiten. Die Preise: 30 Mark (Spectrum), 45 Mark (+3), 35 Mark (C-64/Amstrad Kassette), 45 Mark (C-64/Amstrad Diskette).

Sport-Kaleidoskop

Ring frei für Runde eins!

Programm: Mike Tyson's Punch-Out, **System:** Nintendo, **Preis:** Ca. 90 Mark (Modul), **Hersteller:** Nintendo, Japan, **Muster von:** Bienengraeber, Hamburg.

Wenn Ihr Lust habt, Mike Tyson, dem amtierenden Boxweltmeister im Schwergewicht, mal ordentlich eins auf die Mütze zu geben, dann schaut Euch mal das Programm für das *Nintendo Entertainment System* an, für das der Meister aller Klassen mit seinem Namen hergehalten hat. Doch bevor Ihr bei **MIKE TYSON'S PUNCH-OUT** auf den „one and only champ" trefft, habt Ihr es mit einer ganzen Reihe von ebenso schlagkräftigen wie illustren Kämpfern zu tun, die Euch ganz schön zusetzen werden.

Ihr übernehmt den Part des erst 17jährigen Newcomers Little Mike, der es sich in den Kopf gesetzt hat, ganz groß herauszukommen. Der erste Schritt dazu ist schon getan, denn mit dem Ex-Champ Doc Louis steht Euch ein erfahrener Trainer zur Seite, der Euch in den Pausen nicht nur wieder aufpäppelt, sondern Euch mit wichtigen Ratschlägen hilft, die Kämpfe zu gewinnen. Also: Beachtet unbedingt seine Worte, und versucht, seine Tips in die Tat umzusetzen!

Zu Beginn kann man wählen, ob man von vorn spielen will oder ob man das Game von einem bereits erkämpften Platz in der Weltrangliste aus fortsetzen will. Hierzu müssen Codes eingegeben werden, die man nach jedem dritten gewonnenen Kampf erhält (einen verrate ich Euch mal: Wenn Ihr gegen den vierten Fighter, den Spanier, antreten wollt, müßt Ihr 647 993 3534 eingeben!). Die Codes werden mit den Tasten A/B und dem Cursorkreuz der Joycard eingegeben.

Schauen wir uns den ersten Gegner mal genauer an. Während Mike von seinem Trainer auf den Kampf vorbereitet wird, erfahren wir schon so einiges über Joe Glass, den Mann aus Frankreich. Er ist 38 Jahre alt und wiegt 110 Pfund. Einem einzigen Sieg durch K.O. stehen immerhin 99 Niederlagen entgegen - ein Gegner also, der zu packen sein müßte. Allerdings ist Mike ja nicht nur sehr jung und unerfahren, sondern er bringt auch nur ein Gewicht von 107 Pfund auf die Waage. So muß er also versuchen, die körperliche Überlegenheit des Gegners durch Technik und Schnelligkeit auszugleichen. Die Steuerung seiner Aktionen ist wie folgt: Cursor oben und Taste B = linke Gerade, Cursor oben und Taste A = rechte Gerade; Taste B = linker Haken, Taste A = rechter Haken; Cursor links/rechts = ausweichen; Cursor unten = Schlag abblokken (zweimal gedrückt = abducken). Mike's Energie und die seines Gegners werden als abnehmende Balken am oberen Bildschirmrand dargestellt. Oben links sieht man ferner zwei Symbole, einen Stern und ein Herz. Neben dem Stern werden die Treffer gezählt, die beim Gegner Wirkung gezeigt haben. Hat man mehr als einen Stern erreicht, so kann man versuchen, mit einem Uppercut (Start-Taste) den Kontrahenten auszuknocken. Für jeden selbst eingesteckten Treffer wird ein Stern wieder abgezogen. Das Herz verdeutlicht Mike's Kampfgeist (sprich: seine Schlagkraft). Ist man bei Null angelangt, so verfärbt sich Mike vorübergehend rot und ist solange nicht zu Schlägen fähig. Da hilft dann nur, den Attakken des Gegners auszuweichen, bis Mike sich wieder erholt hat. Am rechten oberen Bildschirmrand wird angezeigt, wieviel Zeit noch verbleibt und in welcher Runde man sich gerade befindet. Alle Kämpfe gehen über drei Runden zu je drei Minuten.

Gewonnen hat man, wenn der Gegner vom Ringrichter ausgezählt worden ist, wenn er in einer Runde dreimal zu Boden gehen mußte (technisches K.O.) oder aber wenn man als Punktsieger aus dem Kampf hervorgeht. Wird Mike von seinem Kontrahenten auf die Bretter geschickt, so kann man ihn durch mehrmaliges Drücken der B-Taste wieder auf die Beine bringen, dies aber natürlich auch nur zweimal pro Runde.

Nun aber zurück zu Joe Glass, dem Mann mit dem Glaskinn, wie uns sein Name verrät. Er macht eine Riesen-Show, aber viel steckt nicht dahinter, das merke ich sehr bald. Nach dem ersten vorsichtigen Abtasten schlage ich eine rechte Gerade, die bei dem Linksausleger auch prompt Wirkung zeigt. Nun ist es wichtig, den Gegner nicht zur Ruhe kommen zu lassen. Also suche ich den Infight und decke Joe mit Haken und Geraden ein, daß ihm Hören und Sehen vergeht. In der 42. Sekunde ist es dann schon das erstemal soweit: Nach einem gewaltigen Schlag zum Kopf geht Joe zu Boden und wird vom Ringrichter angezählt. Doch er rappelt sich wieder auf, und der Kampf geht weiter. Eines aber ist klar: Er hat keine Chance, auch nur die zweite Runde zu überstehen. In der Pause gibt Doc Tips, die ich aber nicht brauche, denn ich sehe, daß Joe von meinen Schlägen schon stark gezeichnet ist. Wichtiger ist es da schon, die Select-Taste zu drücken, die Mike's Energiereserven wieder etwas steigen läßt. Dann kommt der Gongschlag zur zweiten Runde. Sofort geht Mike auf den Gegner los, er sucht die Entscheidung. Kaum dreißig Sekunden später ist es dann endgültig soweit. Joe läßt die Deckung fallen und stellt sich mit herunterhängenden Armen provozierend vor Mike hin. Genau diesen Moment muß man nutzen, um ihn mit einem Uppercut ein für allemal ins Reich der Träume zu schicken.

Nun hat Mike schon seinen ersten Kampf gewonnen - und das gleich durch K.O. Doch der nächste Gegner wird ihm da schon etwas mehr zu schaffen machen. Es ist der Deutsche von Kaiser, 42 Jahre alt und mit seinen 144 Pfund ein wahrer Hüne im Vergleich zu Mike. Seine Bilanz: 23 Siege (davon 10 durch K.O.) und 13 Niederlagen. Ein ernstzunehmender Gegner also. Doch auch er wird Opfer von Mike's ungezügeltem Siegeswillen. Man muß hier nur auf eines aufpassen. Wenn von Kaiser nämlich zu „zittern" anfängt, wird's brenzlig. Das ist der Augenblick, wenn er mit sei-

»Wenn es an dem Game überhaupt etwas zu bemängeln gibt, dann ist es wohl die Tatsache, daß es nur für den Nintendo erhältlich ist.«

ASM HIT

nem harten Punch dem Kampf ein Ende bereiten will. Doch dies ist nur ein vorübergehendes Aufblitzen seiner früheren Gefährlichkeit. Man sollte also versuchen, durch ausweichen diese Momente zu überstehen oder den Gegner durch abblocken auf Distanz zu halten. Im nächsten Kampf geht es gegen den Japaner Piston Honda, einen wahren Riesen, der meinen armen Mike unzählige Male auf die Bretter schickte, bis ich endlich den Bogen raus hatte. Honda steckt eine ganze Weile brav ein, bis er die Nase voll hat und beginnt, „Muhamad-Ali-mäßig" zu tänzeln. Jetzt heißt es aufpassen, denn nun schlägt er eine Gerade nach der anderen, und dies mit einer Wucht, daß man sich in den meisten Fällen nicht wieder davon erholt. Also, wie bei von Kaiser, ausweichen und hoffen, daß Mike diese brenzlige Situation übersteht. Schafft man es, den Gegner zu bezwingen, so kann man im nächsten Kampf gegen den Spanier Don Flamenco erst einmal verschnaufen. Der nämlich ist recht harmlos; es genügt, seiner rechten Geraden nach links auszuweichen, um ihn sofort danach mit gezielten Schlägen zum Kopf den Ringstaub schmecken zu lassen.
King Hippo allerdings, das tropische Ungetüm mit wenig Technik, aber sehr viel Kraft, stellt da schon ein größeres Problem dar. Die Kämpfe gegen ihn waren für mich jedesmal die Endstation meiner Bemühungen, in der Weltrangliste nach vorn zu kommen. Gegen ihn hilft wahrscheinlich nur ein Mittel: Versucht, Körpertreffer zu landen und ihn so zu Boden zu schicken; alles andere scheint wenig erfolgversprechend. So kam es, daß ich weder den restlichen Fightern, geschweige denn Mike Tyson himself im Kampf um den Titel gegenübergestanden habe. Versucht mal Euer Glück, vielleicht schafft Ihr es ja!
MIKE TYSON'S PUNCH-OUT ist, um zum Ende zu kommen, ein Spiel, daß man stundenlang spielen kann, ohne daß Langeweile aufkommt. Die guten Grafiken mit den vielen Details tragen hierzu sicher ebenso bei wie die realistischen Bewegungsabläufe der Aktionen. Auch die verschiedenen Eigenarten, Stärken und Schwächen, der Boxer, für die man jeweils das entsprechende Gegenmittel finden muß, sorgen für Abwechslung und damit längerfristige Unterhaltung. Wenn es an dem Game überhaupt etwas zu bemängeln gibt, dann ist es wohl die Tatsache, daß es leider nur für den Nintendo erhältlich ist.

Bernd Zimmermann

Grafik/Animation	**10**
Sound	**7**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**10**

Physik: 5 – „Matte": 1

Programm: Athletic World (nur spielbar mit dem „Fitness Centre"!), **System:** Nintendo, **Preis:** „Fitness Centre & Programm ca. 190 Mark, **Hersteller:** Nintendo of America Inc., Redmond, USA, **Muster von:** Bienengraeber, Hamburg.

Gerade, weil schon so viel über die „4 gegen Willy"-ähnliche, gigantische „Nintendo-Card" geschrieben wurde, werde ich mich bei der Beschreibung der „Vorfälle" in der ASM-Redaktion kurz fassen. Der **NINTENDO**-Schweißtreiber **FITNESS CENTRE** brachte die Jungs und Mädel weg von den Schreibtischen, hin zur „Matte". Die Resonanz auf die „Steuer-Matte" war so groß, daß das Fitness-Fieber auch auf die Personal-Abteilung, die freien Mitarbeiter, die Kollegen vom Satz, kurz: auf das ganze Haus TRONIC übergriff! Das erste Game, das wir so richtig austesteten, war die „Beigabe" **ATHLETIC WORLD.**

Es stellte sich schnell heraus, daß das Programm an sich nicht besonders wichtig war. Alle „testeten" eigentlich nur die „Matte" und versuchten, die Grenze ihrer physischen Belastbarkeit herauszufinden. Das (unwichtige?) Programm sollte allerdings nicht unter den Tisch fallen, denn es bot reichlich Gelegenheit, sich auszutoben:

ATHLETIC WORLD bietet dem (vorher) intakten User eine „Trainingsrunde", das Anfänger-Level (sehr zu empfehlen!) und die Schweiß-Stufe 2 (nur für absolut fitte Gestalten, glaubt mir!). Auf die Trainings-Runde wollte man verzichten, so daß wir sofort in medias res gingen und uns auf den „Beginner" stürzten. Hier die Disziplinen:

1.) Hürdenlauf. - Man trampelt auf den beiden roten Feldern der Matte, bis man genug Speed oder die Schnauze voll hat, und hüpft dann jeweils vor den Hürden. Vorsicht! Hat man nicht genug „Luft" nach oben, kann es passieren, daß man den Kronleuchter oder seinen Dickschädel zertrümmert! Das Männchen auf dem Schirm reagiert also genau „nach Vorschrift"; im Klartext: nach Eurer individuellen Leistung/Ausdauer. Rennt es gegen ein Hindernis (hier gegen eine Hürde), verschnauft es - und Ihr auch. Steht's wieder aufrecht, könnt Ihr weiter fitnessen. Die Schildkröte am unteren Bildschirm-Rand zeigt Euch an, daß Ihr vor dem lahmen Tier ins Ziel kommen müßt. Dieses „Feature" wird übrigens bei jeder Disziplin eingeblendet.

2.) „100m flach". - Hier geht's an Eure Kondition (in welcher Disziplin eigentlich nicht?), die Ihr beim Wettrennen gegen Uhr und Tier (Wildschweine) haben müßt, um schnellstens ins Ziel zu kommen. Auch hier mit den Beinen auf den roten Dingern rumtrippeln und den Viechern ausweichen (grünes Feld links oder rechts „betreten").

3.) Rampe hoch, Rampe runter. - Eine Variation der beiden ersten Rennen. Man läuft zuerst auf einer gerade Strecke, um dann eine steile Rampe emporzutrippeln. Dieses Rennen hat's ganz schön in sich. Man muß ziemlich schnell auf der Stelle laufen, wenn es bergauf geht. Schafft man dies nicht, rutscht man ab und muß von vorn beginnen.

4.) Steg-Lauf und -sprung. - Wieder trippeln - und gaaanz hoch springen (denkt an den Kronleuchter!), dann erreicht man das rettende Ufer.

5.) Floßfahrt. - Man befindet sich auf einem kleinen Floß. Dieses setzt man, wie könnte es anders sein, per pedes in Bewegung. Es tauchen Hindernisse auf (Baumstämme), die man überspringen muß. Einige sind noch leicht zu nehmen, andere dagegen erfordern gewaltige (Kronleu..) Sätze.

So beende ich also diesen Testbericht mit folgenden Feststellungen:

ASM braucht einige Tage Erholungs-Urlaub. Die Dame aus der Anzeigen-Abteilung hat einen geschwollenen Knöchel. Mein Muskelkater ist noch nicht gewichen. Martinas Sohlen haben sich gelöst. Volkers Brille ging zu Boden. Fast alle aus dem Hause TRONIC ersetzen „Fitness Centre" durch „Torturen-Matte". Nur Bernd ist „fit" - der hatte Urlaub. Fazit: ATHLETIC WORLD ist nur das Vehikel („Physik": 5); das FITNESS CENTRE machte uns Spaß und fertig („Matte": 1). Bleibt noch zu erwähnen: Es wird noch vier weitere Programme für die „Matte" geben (u.a. einen „Marathon-Lauf"). Na, dann...

Manfred Kleimann

ATHLETIC WORLD	
Grafik	**8**
Sound	**7**
„Realitätsnähe"	**?**
Spaß/(An-)Spannung	**10**
Preis/Leistung	**9**

FITNESS CENTRE	
Handhabung	**einfach**
Technik	**erlernbar**
Nutzen	**fraglich**
Vergnügen	**(Kronleuc..)**

Mängelrüge!

Programm: Blastaball, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 35 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, England, **Muster von:** Mastertronic, England.

Nicht Fleisch, nicht Fisch ist **MASTERTRONICS** neues Programm **BLASTABALL**. In unserem Fall bedeutet dies, daß sich das Programm, ein futuristisches Eishockeyspiel, weder so recht als Action-noch als typisches Sportspiel einordnen läßt. Nun gab es da gleich drei Möglichkeiten, das Programm unterzubringen - Nr. 1: bei den Actionspielen (diese wurde aber verworfen), Nr. 2: im Sportteil (wofür wir uns entschieden haben, wie Ihr seht), und Möglichkeit Nr. 3 schließlich wäre gewesen, BLASTABALL zum *Flop des Monats* zu machen, wovor es nur durch die Tatsache bewahrt wurde, daß sich tatsächlich noch ein schlimmeres Programm fand, welches diesmal in den zweifelhaften Genuß des Titelträgers kam.

Wir wissen nun also schon mal, daß BLASTABALL so seine Mängel hat. Doch bevor wir uns mit diesen näher befassen, möchte ich noch kurz erwähnen, daß das Spiel so neu eigentlich gar nicht ist. Denn schon vor rund einem Jahr gab es dasselbe Programm, damals allerdings unter dem Titel *Hyperbowl*, für C-64 und Spectrum. Das Game konnte seinerzeit durchaus gefallen, war zwar nicht berauschend, aber beim Preis von ca. 10 Mark immerhin noch empfehlenswert.

Ganz anders liegt der Fall bei BLASTABALL. Auch hier muß ein Puck in das gegnerische Tor befördert werden. Dazu benutzt man ein Raumschiff (welches aus zehn verschiedenen gewählt werden kann) und stupst den Puck entweder in die gewünschte Richtung oder gibt ihm durch Beschuß mit der Laserkanone die nötigen Kurskorrekturen. Spielen kann man allein gegen den Computer oder aber zu zweit. Die Tore sind in diesem Falle nicht die vom Eishockey her gewohnten Gehäuse; vielmehr gilt es, den Puck über eine senkrechte Linie (ein Punkt) hinweg- oder in ein rechteckiges Feld (zwei Punkte) hineinzumanövrieren. Gewonnen hat, wer als erster mehr als neun Punkte geholt hat oder nach Ablauf der regulären Spielzeit die meisten Punkte auf seinem Konto verbuchen konnte.

Soviel zum Spielablauf, nun zu den Feinheiten: Das Game wurde zwar gegenüber seiner „Erstausgabe" grafisch etwas verfeinert, an den Amiga-Standard ist man dabei jedoch nicht ganz herangekommen. Demgegenüber ist die Animation eigentlich recht zufriedenstellend. Schwierig wird die Aufgabe dadurch, daß nur ein Teilausschnitt des Spielfelds auf dem Monitor zu sehen ist. Ist das eigene Raumschiff aus diesem Ausschnitt verschwunden, so ist es nicht einfach, es wieder in das Geschehen hineinzubekommen. Es bleibt da nur die Möglichkeit, sich an der am oberen Bildschirmrand dargestellten Gesamtübersicht zu orientieren, in der durch kleine verschiedenfarbige Pünktchen die beiden Gegner und der Puck markiert sind. Daneben erkennt man ferner die beiden Raumschiffe, die ihre Flugrichtung entsprechend Eurer Steuerung ändern. So kann man also versuchen, die Kontrolle über das Schiff zu behalten, schwierig ist es aber allemal! Noch schlimmer wird's jedoch, was die Steuerung als solche anbelangt. Diese nämlich erfolgt allein über die Maus. Eine Steuerung per Joystick, wie sie sowohl in der Anleitung als auch im Programm beschrieben steht, ist (zumindest bei der uns vorliegenden fertigen Version) nicht möglich. Und den Kampf mit Hilfe der Maus gewinnen zu wollen, ist bei diesem Game so gut wie aussichtslos. Was soll man dazu sagen?

Bleibt unter dem Strich ein Game mit bescheidener Grafik, akzeptabler Animation und recht guten Geräuscheffekten - ein Game allerdings, das aufgrund der katastrophalen Steuerung bestenfalls nach langem, langem Üben spielbar ist. Meine Meinung: Auch ein günstiger Preis rechtfertigt solche Mängel nicht!

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Sound	7
„Realitätsnähe"	?
Spaß/Spannung	2
Preis/Leistung	2

Mehr Taktik als Action

Programm: Volleyball Simulator, **System:** Schneider CPC, C-64 (getestet), Amiga, Atari ST, **Preis:** CPC/C-64 ca. 35 Mark (Kass.), ca. 45 Mark (Disk.), Amiga/Atari ST ca. 65 Mark, **Hersteller:** Rainbow Arts, **Muster von:** 42.

Als ich den **VOLLEYBALL SIMULATOR** zum Testen in die Hand gedrückt bekam, war ich zugegebenermaßen zunächst recht skeptisch, ob eine Umsetzung dieser komplizierten Sportart überhaupt auf dem Computer machbar ist. Denn beim Volleyball gibt es ja tausend Sachen, die man mit einprogrammieren könnte. Umso erstaunter war ich, als ich in der Beschreibung las, daß sogar schwierige Optionen, wie Hechtbagger oder Japanrolle (seitwärts), mit ins Game aufgenommen worden sind.

Doch als ich das Spielfeld auf dem Monitor des C-64 zum ersten Mal sah, sah ich auch gleichzeitig meine Zweifel bestätigt. Doch man sollte dieses Game nicht nur nach grafischen Gesichtspunkten beurteilen, denn dieser Simulator zielt mehr auf taktische Aspekte ab, wie der Überschrift ja schon zu entnehmen ist. Der Programmierer dieses Sportspiels preist zwar auch die Grafik dieses Games in der mitgelieferten, sehr ausführlichen Beschreibung an, weist aber schon selbst darauf hin, daß ihm taktische Gesichtspunkte beim Programmieren mehr am Herzen lagen. Dieses Faktum entnahm ich auch schon besagter ausführlicher Anleitung, in der er sich wirklich seitenweise über Volleyballtaktik ausläßt.

Und das nicht zu Unrecht, denn bei dieser Simulation kann man wirklich ins Spielgeschehen und in den Spielablauf direkt eingreifen, indem man verschiedene Spielabläufe (Pos. 3 zu Pos. 6 und dann zu Pos. 4 zum Schmettern) in eigener Regie abändert. Doch das ist bei weitem nicht alles, was man mit diesem Simulator anstellen kann. Denn es existiert neben **getrennten** Offensiv- und Defensivmodi noch ein sogenannter „Skillmodus", mit dem es möglich ist, den einzelnen Positionen ein zusätzliches Schlagrepertoire zuzuweisen. Natürlich ist es sinnvoll, den Spielern, die am Netz stehen, einen „Smash", also Schmetterschlag (Offence-Modus), oder einen Block (Defence-Modus) zuzuweisen. Aber man kann sich die Sache in der Grundaufstellung ja schon mal ansehehen, um dann Rückschlüsse auf eigene Modifikationen ziehen zu können.

Es besteht zusätzlich noch die Möglichkeit, die Spielgeschwindigkeit zu erhöhen, was sich, im Gegensatz zu manch anderem Sportspiel, ganz gehörig bemerkbar macht. Eine Tatsache, die als sehr positiv anzumerken wäre, ist die, daß dem Spiel ein Regelwerk des internationalen Turniervolleyballs beigelegt ist und daß der Programmierer (übrigens absoluter Volleyball-Fan) sein Programm auch an diesem Regelwerk ausgerichtet hat. Ein Spiel geht immer über die Distanz von drei Gewinnsätzen und bis 15 Punkte. Sollte man aber (was nicht unwahrscheinlich ist) irgendwelche Änderungen einfügen wollen, so kann man das laufende Spiel mit „Restore" abbrechen. Eine anderer Service, nämlich die Pausenoption (die meiner Meinung nach in jedes Spiel gehört), wird durch „Run-Stop" ausgelöst.

Tja, bleibt mir nichts weiter zu sagen, als daß es sich hier um ein wirklich sehr gutes Taktikspiel handelt, bei dem leider, ich muß mich da wiederholen, bei der grafischen Gestaltung Abstriche gemacht wurden. Ich denke, daß man aus diesem Spiel auf entsprechenden Rechnern (ST, Amiga) vor allen Dingen grafisch wesentlich mehr herausholen könnte. Doch diese Versionen lagen uns leider bei Redaktionsschluß für diese Ausgabe noch nicht vor. Also muß ich mich logischerweise über das auslassen, was ich gesehen habe. *jh*

Grafik	5
Sound	8
Spielablauf	10
Motivation	8
Preis/Leistung	8

100-Mark-Schein, Fenster auf und schwupp – Mit 'nem „Blauen" kann man mehr anstellen!

Von einer amerikanischen Firma kommt unser diesmaliger Flop des Monats. Es ist kein Action- oder Sportprogramm, auch kein Adventure oder ein richtiges Educationprogramm - und auch kein Tool. Eigentlich ist es gar nichts, jedenfalls nichts Richtiges, und dafür soll man hundert Steine rüberwandern lassen? Ich weiß ja nicht, und wenn ich schon nicht weiß...

Programm: Conversation with a Computer, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 100 DM, **Hersteller:** Jenday Software, San Francisco, USA.

Montagmorgen, Sommerzeit. Das reicht eigentlich schon, um einem so richtig die Laune zu verderben, aber dann noch das. Da geht man arglos in den Verlag (und dabei hat es noch nicht mal geregnet), und dann bekommt man **CONVERSATION WITH A COMPUTER** von **JENDAY-SOFTWARE** in die Hand gedrückt. Dabei muß man der Firma lassen, daß sie dieses Amiga-Basic-Programm (mit C-Einbindungen) werbetechnisch gut gerechtfertigt hat. Ist ja schließlich für Anfänger. Alles schön erklärt. Jaja . Tatsächlich. In dem (übrigens annehmbar übersetzten) deutschen Handbuch steht in der Tat zu jedem Programmteil etwas mehr oder weniger Sinn- und Wertvolles. Daß diese Erklärungen allerdings Computeranfängern helfen können, wage ich zu bezweifeln (davon mal abgesehen: Wer programmiert denn den Amiga schon in Basic? Ich kenne in der Tat einige Amiga-User, aber keiner (!!!) von ihnen gibt sich mit diesem Haß-Basic ab.). Na gut. Kickstart rein, Programmdiskette hinterher und abwarten; was passiert. Und es passiert tatsächlich was.

Nach einiger Zeit erscheint dann auch ein Window. Schöööön. Jetzt darf man brav das Hauptprogramm „Conversation" anklicken. Das lädt und lädt und lädt... Auch gut, ganz toll. Endlich darf man seinen werten Namen eingeben, dann noch, ob man ein „Mr.", eine „Mrs.", eine „Ms." oder noch was anderes ist. Nachdem man sich entschieden hat, was man ist, bekommt man obligatorisch erst einmal gesagt, was für ein absolut geiler Name das ist. Stark, echt stark. Dazu gibt es andauernd noch die flockige Stimme aus dem Amiga, die den gesamten Programmablauf auf Postamtseinzigergeöffneterschalterbeihochbetriebgeschwindigkeit bremst.

Wenn man die ersten Eingaben hinter sich hat, darf man dann einen Mathe-Test über sich ergehen lassen. Der Computer stellt eine Zufallsaufgabe, deren Ergebnis man dann bitte auf sechs Nachkommastellen genau eingibt. Tut man das nicht, ist das Ergebnis falsch. Na toll. Als nächstes gibt's eine Grafik (natürlich auch in Basic) und einen Gedächtnistest. Dann gibt es eine 'Battle of Numbers', ein absolut blödes Zahlenspiel. Inzwischen hab' ich das Gefühl: 'Ist ja wie Mutti am Telefon'. Wenn man diesen absoluten Krampf endlich hinter sich hat, darf man 'Pegboard' spielen, dieses langweilige Reisespiel mit den Stiften, die man übereinandersetzt und dann herausnimmt. Und jetzt kommt eigentlich das Tollste und Aufregendste am gesamten Programm: Eine Sicherheitsabfrage. Jetzt muß man Wort sowieso von Seite taratara eingeben, um auch an den Rest von diesem 'Unterhaltungsprogramm' zu kommen. Was es aber letztendlich noch alles so gibt (was nicht viel ist), gipfelt in einem Dameprogramm, das schlicht lahm ist.

Ganz langsam fallen mir die Augen zu. Ist ja auch schon fast Feierabend. Aaaach, was soll das denn? Warum? Ich weiß es nicht, und ehrlich gesagt, will ich es auch gar nicht wissen, zumal für hundert Mark will ich es nicht wissen. Mensch, hundert Mark, damit kann man glatt tausend Mal am Kaugummiautomaten drehen oder fünftausend Brausebonbons à 2 Pfennig kaufen oder sich 33 Hamburger à 3 Mark besorgen, dazu viermal für eine Einheit anrufen und die restlichen acht Pfennig verprassen oder oder oder ... Also, tut Euch das nicht an!

ULRICH MÜHL

Grafik	**hä?**
Sound	**abdrehn!**
Handbuch	**wozu?**
Unterhaltung	**10 Minuten**
Preis/Leistung	**haha**
Uli-Rating	**flop**

So oder ähnlich, könnte es aussehen: das Archiv der gesammelten ASM-Flops. Allerdings ist zu bezweifeln, ob sich mit dem „Cleaning Service" noch etwas „bereinigen" ließe! (Foto: strack)

FLOP DES MONATS:

1. Conversation with a Computer
2. Spore
3. Pirate Base
4. AMC-Spieledisk
5. Rockford (C-64)
6. Boinggg
7. Chernobyl
8. Blastaball
9. Blood Valley
10. Tour de Force

Die Bretter, die das Aus bedeuten!

Programm: Seconds Out, **System:** Atari ST (512k, Farbe) (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 65 Mark, **Hersteller:** Tynesoft, Blaydon, England, **Muster von:** 15.

„Der erste Eindruck ist immer der beste!", so lautet eine Volksweisheit, die spätestens bei **SECONDS OUT** von **TYNESOFT** seine „Bedeutung" verloren hat. Als ich mir den *Frank-Bruno's-Boxing-Verschnitt* eingeladen hatte, war ich anfangs doch sehr ablehnend gegenüber dem Box-Sport-Game eingestellt. Die Grafik sah doch ein bißchen primitiv aus; der eigene Boxer ist von hinten zu sehen, wobei dessen Körper (Vektorgrafik?) so dargestellt wurde, wie bei einem Werbespot einer Münchner Nobel-Karossen-Firma...
Aber das hat schon seine Gründe! Man muß ja schließlich irgendwie Sicht-Kontakt zum Gegner haben: Somit „durchschaut" man nicht nur sich selbst, sondern auch die Aktivitäten des Kontrahenten. Damit wir's gleich abhaken können: Der Background ist nett dargestellt (Zuschauer, die bisweilen auch mal das Blitzgerät einsetzen); die Animation der verschiedenen Box-Gegner ist von unterschiedlicher Qualität (Grimmassen, konzentriertes Auge, Enttäuschung...); die Schlaggeräusche sind dagegen unrealistisch und schlecht.
Zum Kampf: Ihr übernehmt die Rolle des Herausforderers Marco, eines schwarzhaarigen Burschen, der die „Weiße Hoffnung" im (US-)Boxsport nährt. Eben jener läßt sich per Stick von links nach rechts wie auf einer Schiene steuern. Die „Grundstellung" des Fighters bestimmt Ihr auch mit dem Stick: Nach oben=Fäuste nach oben/Deckung; nach unten = Fäuste runter/Deckung offen. Punchen kann man mit Joy links+Feuer (linker Haken) und Joy rechts + Feuer (rechter Haken). Je nachdem, ob man die Handschuhe oben oder unten hat, ergibt sich ein Schlag zum Kopf oder in den Magen. Stick nach hinten + Feuer bewirkt das Abducken unseres Herausforderers. Wichtig ist noch, daß man bei aufblinkendem K.o-Zeichen den Stick nach vorn reißen, den Gegner stellen und Feuer drücken sollte: Es erfolgt ein wuchtiger Schlag, der den Boxer auf die Planken schickt.
So, nun geht's los! Der erste Kontrahent, den man herausfordert, ist ein etwas mager und unscheinbar aussehender Typ aus London (Millwall) mit Namen „Joe Weed" („weed"=„Unkraut"; ob das was zu bedeuten hat?). In der Anleitung wird er als „sehr langsamer alter Mann" beschrieben. So war's dann auch. Bereits in der ersten Runde, genauer gesagt, nach 35 Sekunden, war für den Briten der Ofen aus. Man mußte ihn praktisch nur verfolgen, sich leicht links oder rechts neben ihn stellen und zu punchen - das war's!
In der zweiten Abteilung bekam ich schon einen härteren Burschen vor die Fäuste („Bonecruncher Jones" aus Jamaica). Der Farbige brachte mich fast zur Verzweiflung. Mann, was konnte der einstecken und austeilen! Nach der ersten Runde (insgesamt drei á drei Minuten; gemäß dem Amateurbox-Reglement) hatte der „Knochenbrecher" leichte Vorteile. In der „Drittel-Pause" kann ich meinem Schützling neue Energie zukommen lassen, indem ich wie wild den Stick rechts/links wirbeln lasse. Man sieht in dieser Einstellung den Trainer, der Wasser, Massage, Riechsalz und Erfrischungen verabreicht. Nach kurzer Zeit heißt es dann: „Ring frei zur zweiten Runde!"
Die Schwierigkeiten nehmen eher noch zu. Ich kann keine Schläge so plazieren, daß diese Wirkung beim Gegner hinterlassen. In der dritten und letzten Runde läuft es besser - doch auch was anderes läuft, nämlich die Zeit, die läuft ab! Der Gong beendet den Fight und rettet mich vorm drohenden Knockout. Was passiert nun? Im Screen wird angedeutet, daß der Gewinner nach Punkten ermittelt wird. Zu meiner Überraschung werde ich von den Ringrichtern zum Sieger erklärt (glatte Fehlentscheidung, aber, was soll's?)...
Mit der Entscheidung muß ich leben, und somit hat's auch was Positives: Ich treffe nun auf „Mike Hammerhead Hagman", den dritten Champion in der Reihe. Mike ist Schotte, kommt aus Glasgow und hat eine fürchterliche Waffe: Er setzt seinen Schädel als „Schläger" ein. Anmerkung d. Testers: Der Kopfstoß entspricht natürlich nicht den Regeln des Amateur-Boxens; ebensowenig, wie die Tatsache, daß die Jungs ohne „Leibchen" ausgerüstet sind (dies ist nur beim Profi-Boxen erlaubt). Aber: Wie dem auch sei, ich stehe einem scheinbar verrückten brilletragenden und kopfstoßenden Schotten gegenüber, den ich mir vom Leib zu halten versuche. Man muß den Heißsporn nur tüchtig beschäftigen, unter Druck setzen, um dessen gefährlichste Waffe am Einsatz zu hindern. Der Kopfstoß ist hübsch dargestellt; der Dickschädel fliegt geradezu kamikazeartig auf mich zu...
Nun, auch dieser Kampf ging am Ende (nach Punkten) an Marco, so daß sich der vorletzte Fighter bei mir im Ring vorstellt. Es ist diesmal ein Ami mit Namen „John J. Ronco". Der blonde Rechtsausleger ist laut Beschreibung „schnell und schlagkräftig". Diese Attribute „treffen" zu; Johnny erweist sich als taktisch wie technisch hervorragender Boxer, der nicht gleich „das Handtuch wirft", falls er mal eine Serie von mir abbekommt. Im Gegenteil, seine Schläge hinterlassen bei mir große Wirkung. Ziemlich benommen kehre ich pünktlich zur dritten Runde zurück aufs Parkett, um den entscheidenden Punch einzufangen, der mich auf die Bretter, die das Aus bedeuten, schickt...
Trotz mehrmaliger Anläufe - man muß immer von vorn beginnen; leider keine Codes wie bei *Frank Bruno's* - gelang es mir nicht, den hart schlagenden Blondschopf zu bezwingen. Deshalb, ich bin ganz ehrlich, kann ich Euch den stärksten Kämpfer (den Russen „Mick Masher Malone") nicht vorstellen. Man weiß aber von ihm, daß seine Stärken in der ausgefeilten Technik liegen. Angeblich ist er seit 70 Kämpfen unbesiegt...
SECONDS OUT ist für mich ein klarer *Frank Bruno's* für den Atari ST. Zu sehr ähneln sich die Spiel-, Kampf- und Box-Abläufe, als daß man eine „Vaterschaft" des *Elite*-Produktes abstreiten könnte. Erst auf den zweiten Blick gefiel mir das Box-Game eigentlich ganz gut. Es ist relativ einfach, sich im Kampfgeschehen zurechtzufinden; man ist auch mit einiger Übung in der Lage, mindestens vier der fünf Fighter zu besiegen. Was mich ein wenig nervte, war die Steuerung! Nach gut zwei Stunden des Boxens hatte ich die reinste „Knochenarbeit" verrichtet. D.h., ich stand kurz vor Mittelhand- und Daumenbruch. Das ewige Feuerdrükken bei gleichzeitiger Bewegung nach links oder rechts erwies sich als **zu** anstrengend! Es wird wohl einige unter Euch geben, die schnell das Handtuch werfen, da bin ich mir sicher. Ebenso wird es User geben, die das Spiel schon nach kurzer Zeit „lösen", sprich: durchgespielt haben. Für alle Könner sei zum Abschluß gesagt, daß TYNESOFT eine Zusatz-Disk anbietet (etwa 20 Mark), auf der andere, weitere Boxer auf den Marco warten.
SECONDS OUT ist ein ordentliches produziertes Gamelein, das aber keine Hit-Qualität erreicht! *Manfred Kleimann*

Animation	**7**
Sound	**3**
Realitätsnähe	**8**
Spaß/Spannung	**6**
Preis/Leistung	**6**

Fahren, springen, gewinnen...

Programm: BMX Hyper Biker Simulator, **System:** C-64, **Preis:** ca. 10 Mark, **Hersteller:** Top Ten, Maynard Ltd, England, **Muster von:** Maynard.

Eine der ältesten Sportarten auf dem Computer ist sicherlich das Rad-, Moped- oder Motorradfahren. In der heutigen Zeit häufen sich diese Art von Simulationen (siehe auch *Tour de Force* oder *Professional BMX Simulator*), folglich müssen sie beliebt sein. **TOP TEN** beschäftigt sich nun auch mit diesem Thema, hat aber eine kleine Variante anzubieten: Bei **BMX HYPER BIKER** hat man die Chance (falls man sich qualifizieren kann), sich á la *Summer/Winter Games* in insgesamt sechs Disziplinen zu versuchen. Doch: Bevor ich mit der Beschreibung der einzelnen Wettbewerbe beginne, erzähle ich Euch die wichtige Vorgeschichte:

Wenn Ihr das Ding eingeladen habt, werdet Ihr alsbald auf das Hauptmenü stoßen, das Euch folgende Wahlmöglichkeiten offenläßt:

Option 1.) Beschleunigung - Stick rechts/links - Feuer = bremsen.

Option 2.) Beschleunigung - Feuer - Stick nach rechts = bremsen.

Option 3.) Tastatur (uninteressant, daher keine „Anleitung")

Desweiteren könnt Ihr die Namen von bis zu vier Mitspielern eingeben...

Mir persönlich gefiel die „Option 1" am besten, da man schon von anderen „Events" her das Rudeln gewohnt ist... Bevor man sich aber ins Getümmel stürzt, sollte man sich an das „Fahrrad" gewöhnen. Zur Steuerung desselben: Um so richtig in Schwung zu kommen, werden die Pedale mit der Stick-Bewegung (Option 1) rechts/links „in Gang" gesetzt. Zunächst langsam rudeln, dann immer schneller werdend. Wer langsamer fahren möchte, unterbricht die Pedal-Bewegung oder bremst das BMX mit Feuer ab. Weil man ja nicht umhinkommt, über Hindernisse zu fahren oder zu springen, muß man die „Wheelies" üben. Stick nach hinten bewirkt das „Hinterradfahren"; Stick nach vorne ist für die „Abfahrt" verantwortlich usw. Mein Tip: Vor dem Wettbewerb sollte man versuchen, sein BMX-Rad zu beherrschen. Andernfalls wird man sich wundern, warum die Qualifikations-Zeit nicht erreicht oder unterboten wurde.

Okay, los geht's! Im ersten Level wird erstmal abgefragt, ob Ihr Eure Hausaufgaben gemacht habt. Es geht darum, innerhalb von 54 Sekunden ins Ziel zu kommen. Hierbei kommt es nur darauf an, die Pedale richtig in Schwung zu bringen, um Speed zu erhalten, und den Oberkörper auf den Lenker zu bringen, damit man (aerodynamisch) zusätzlich an Geschwindigkeit gewinnt.

Das Hindernis-Rennen: Hier stellt sich zum ersten Mal heraus, ob Ihr das Basis-Wissen auch echt drauf habt. Wer hier den Rhythmus verliert, braucht erst gar nicht über die Hindernisse zu gehen. Jene (die Hindernisse) sollten möglichst behutsam genommen werden (Stick nach hinten = wheelie), damit man nicht über den Lenker absteigt. Versucht bitte in dieser Phase noch nicht den „Weitflug" (Stick nach hinten, und vorne hilft uns der Herrgott...). Denn: Je länger man sich in der Luft befindet, um so stärker wird das BMX bei der Landung abgebremst. Entscheidungskriterien: Derjenige mit Best-Zeit gewinnt.

Das Wheelie-Rennen: Wieder eine Qualifikationsrunde. Ihr werdet versuchen müssen, so geschickt und so lange wie möglich auf dem Hinterrad über die Rampen zu donnern. Paßt bloß auf, daß Ihr vor lauter Schiß nicht zu oft auf das Vorderrad geht - Unfallgefahr...

Danach ist der Weitsprung dran. Hier kann man endlich mal so richtig fliegen - vorausgesetzt, man hat's gelernt. Also, ordentlich speeden, ab über die Schanze - und vergeßt Euer Vorderrad nicht! Die Entscheidungskriterien: Beste Weite gewinnt!

Was dem Weitenjäger recht ist, ist dem Hochspringer billig: Speed aufbauen, über die Rampe gehen und die Latte überqueren. Nicht ganz einfach. Entscheidungskriterien: Größte übersprungene Höhe gewinnt.

So kommen wir zur letzten Disziplin - dem Hürdenlauf: Ran an die Hindernisse, ordentlich Geschwindigkeit produzieren, kurz vor dem Hindernis Stick nach vorn, um dann schnell den Joy nach hinten zu reißen. So überquert man, quasi wie ein Skiflieger am Schanzentisch, die Hindernisse optimal. Entscheidungskriterien: Derjenige mit der größten Anzahl übersprungener Hindernisse gewinnt...

Ja, obwohl der BMX HYPER BIKER SIMULATOR grafisch und animationsmäßig nicht voll überzeugen konnte, hat er dennoch in puncto Gameplay überzeugen können. Das TOP TEN-Produkt hat eine Variante geschaffen, die sich durchaus sehen lassen kann! Auf der einen Seite benötigt man zu viele Stunden der Eingewöhnung, zum anderen garantiert das Game beim Wettbewerb einigen Spaß. Alles in einem zusammengefaßt: Ein grafisch durchschnittliches Spiel, das einen mitreißenden Sound vermissen läßt, aber durch interessante Aufgabenstellung zu überzeugen weiß. Kein Hit, aber gut fürs Geld! *M.K.*

Animation	6
Sound	2
Realitätsnähe	5
Spaß/Spannung	8
Preis/Leistung	8

Hindernis-Rennen

Programm: Tour de Force, **System:** C-64, Spectrum (getestet), Schneider, **Preis:** ca. 28 DM (Kass.), ca. 45 DM (Disk.), **Hersteller:** Gremlin, England, **Muster von:** 15.

Gar schröckliches präsentieren uns die Briten von **GREMLIN** da mit **TOUR DE FORCE**. Radrennen sind mal wieder angesagt, dieses mal von Kontinent zu Kontinent mit der Auflage, immer erster werden zu müssen. Bei einem Feld von insgesamt 11 Fahrern ist diese Aufgabe ja gar nicht mal so schwierig, wenn nicht, ja wenn nicht andauernd so unklar wäre, welches der 10 durchsichtigen, absolut gleichartigen Sprites man eigentlich steuert. Zwar hat der spielereigene Radler ein schwarzes Käppi, aber das ist bei der Masse der Radfahrer und dem stark rukkelnden Horizontalscrolling nur selten zu erkennen. Die Backgrounds sind zwar nicht von schlechten Eltern, aber alle anderen Bonusgegenstände und Kraftauffrischer lassen einen stark geschädigten Gen-Pool vermuten. Solche Features gab's allesamt übrigens schon bei *Milk Race*, und das Game war um Längen besser und vor allem billiger. Einziger Auflockerungspunkt bei TOUR DE FORCE hätte der Sound von Benn Daglish sein können, aber der glänzt weitgehend durch Abwesenheit, bzw. ein paar superkurzen Melodien.

Wer also unbedingt dem Radfahren fröhnen will, sollte sich einen solchen Drahtesel kaufen, aber nicht ein solcher sein und sich dieses Game für den Specci besorgen. *philipp*

Grafik	8
Sound	4
Spielablauf	3
Motivation	3
Preis/Leistung	3

BMX nur für Profis?

Programm: Professional BMX Simulator, **System:** C-64, **Preis:** ca. 18,– DM (zwei Kassetten), **Hersteller:** Codemasters Software Ltd., Banbury, England, **Muster von:** Codemasters.

Nachdem **CODEMASTERS,** die für ihre guten Low-Budget-Programme bekannt sind, mit dem *BMX Simulator* einen riesigen Erfolg hatten, ließ es sich der Programmierer **Richard Darling** nicht nehmen, einen Nachfolger zu erstellen, der noch mehr kann. Das Ergebnis nennt sich **PROFESSIONAL BMX SIMULATOR** und wird auf zwei (!) Kassetten geliefert. Neben den zwei Datenträgern befindet sich noch ein Aufkleber und ein Poster mit in der Verpackung. Während das Programm lädt (was leider sehr lange dauert), schaue ich in die Anleitung und lese nach, was die Unterschiede zu dem Vorgänger sind. CODEMASTERS präsentiert hier das erste C-64-Spiel, bei dem vier Leute gleichzeitig spielen können (!). Mein Gott, das gibt ein Gerammel an der Tastatur! Weiterhin gibt es zwei Schwierigkeitsgrade (Standard, Expert), drei verschiedene Landschaften, fünfzehn verschiedene Kurse, die Möglichkeit, sein eigenes Bike zu erstellen und eine Action Replay Option.

Auf der Game-Kassette befindet sich auf der A-Seite die Anfängerversion, auf der B-Seite die Fortgeschrittenenversion. Beide haben die gleiche Landschaft. Die Data-Kassette beinhaltet die zwei anderen Landschaften (=Levels). Jede Landschaft besitzt fünf Kurse, die in Bestzeit (logisch) bewältigt werden müssen.

Endlich ist das Programm eingeladen. Nachdem ich die Spieleranzahl ausgewählt habe (die Steuerung wird dabei automatisch umgeändert), heißt es „Riders ready – Pedals ready – Go!". Man sieht die Spiellandschaft (in diesem Fall eine Baustelle) aus der Vogelperspektive. Die Hindernisse (kleine Hügel), Abgenzungen (z.B. Stohballen) und andere Details sind gut zu erkennen, die Bikes jedoch sehen etwas mickrig aus (läßt sich jedoch auch nicht ändern, denn sonst würde ja das Spielfeld kleiner werden). Anfangs hatte ich Probleme, die Kurven richtig zu nehmen, aber Übung macht bekanntlich den Meister. Es ist nur gut, daß die Programmierer in der Anleitung ein paar Tips gaben, wie man am besten die entsprechenden Kurse schafft. Wer nun aber eine andere Landschaft einladen will, muß nicht ein ganzes Level (also alle fünf Kurse einer Landschaft) schaffen. – Im Hauptmenü gibt es schon die Möglichkeit, eine andere Landschaft nachzuladen.

Neugierig, wie ich bin, habe ich natürlich mir auch mal die Expert-Version angeschaut. Hier kann man sein Bike selbst zusammenstellen: Reifengröße, Reifenbreite, Rahmenlänge. – Dies alles nimmt einen großen Einfluß auf den Spielablauf. Mit meinem Bike bin ich (ich habe es auch nicht anders erwartet) nicht weit gekommen Was das Spielen zu viert betrifft, so kann man sagen, daß der Spielablauf recht flüssig ist. Natürlich wird es etwas eng, wenn zwei Mann an der Tastaur sitzen, während die beiden anderen Spieler durch den Joystick etwas bevorteilt sind. Aber was ein richtiger Biker ist ...

Der PROFESSIONAL BMX SIMULATOR ist ein würdiger Nachfolger: gute Grafik, toller Sound und viele Spielmöglichkeiten. Diejenigen, die von dem Vorgänger begeistert waren, werden an diesem Programm ebenfalls Gefallen finden. Aber auch den anderen User ist der Pro-Simulator zu empfehlen, denn welches Programm bietet die Möglichkeit, gleichzeitig mit vier Leuten zu spielen? Tretet in die Pedale, was das Zeug hält, und paßt auf die Strohballen auf (...).

stephen

Grafik	9
Sound	8
Realitätsnähe	8
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	9

„Faule Schüsse!"

Programm: Pool, **System:** Atari ST, **Preis:** Ca. 35 Mark, **Hersteller:** Mastertronic, England, **Muster von:** Mastertronic.

Eine weitere Billard-Variante stellte das englische Softwarehaus **MASTERTRONIC** kürzlich fertig, die zunächst für den Atari St erschienen ist; eine Umsetzung auf den Amiga wird voraussichtlich folgen. **POOL** wird mit insgesamt 15 Bällen (sieben Vollen, sieben Halben und der schwarzen „Acht") allein gegen den Computer oder zu zweit gespielt. Aufgabe ist es, wie Ihr sicher wißt, zunächst die sieben Spielbälle in den Taschen unterzubringen, um abschließend die Acht zu versenken.

Bedauerlicherweise hält sich POOL nicht an die gültigen Billardregeln, was die strategischen Elemente des Spiels stark beschneidet. So muß der Ball beim Anstoß beispielsweise nicht mindestens über die Tischmitte gespielt werden; ferner darf man die Acht in ein beliebiges Loch spielen und muß nicht, wie es üblich ist, die Tasche treffen, in der der letzte Spielball versenkt wurde. Spielt man eine gegnerische Kugel oder die Acht an (auch über die Bande), oder trifft man keine Kugel, so wird dies mit einem „foul shot" bestraft, und der Gegner erhält einen Freistoß zugesprochen.

Ein exaktes Zielen ist sehr schwierig und nur nach längerer Übung auch nur annähernd in den Griff zu bekommen, da man statt eines Fadenkreuzes einen Kreis (in der Größe der Spielbälle) benutzt, mittels dessen die anzuspielende Kugel anvisiert werden muß. Für die Berechnung des Stoßes hat man übrigens nur zehn Sekunden Zeit, die innerhalb des Zielkreises heruntergezählt werden. Auch dies ist ein unnötiger, das Spielgeschehen negativ beeinflussender Eingriff in die Regeln des Billard. Sind die zehn Sekunden verstrichen, so verschwindet das Bild vom Monitor, das bisher den Tisch in einer Draufsicht zeigte, und es erscheint eine Balkengrafik, in der per Maus die Stärke des Stoßes, Links- oder Rechtsdrall sowie „back spin" oder „top spin" bestimmt werden können. Nun, nachdem man den Stoß „eingestellt" hat (wofür übrigens auch nur eine vorgegebene Zeitspanne zur Verfügung steht), wird man feststellen müssen, daß das Ballverhalten, das heißt die Reaktion der Kugeln nach Karambolage mit anderen Bällen oder Berührung der Bande, nicht dem des realen Billard entspricht. So bleiben vernünftige Stöße in den meisten Fällen dem Zufall überlassen, was den Spielspaß natürlich nicht gerade steigert. Hinzu kommt, daß die Geräusche an alles andere erinnern als an das Zusammenprallen von Billardkugeln (der schlechte Sound wird auch durch die auf die Dauer eher nervige Sprachausgabe bei „foul shots" nicht wettgemacht) und daß der Computergegner ein äußerst schwacher Gegner ist, den zu besiegen nach etwas Übung kein Problem mehr darstellt. Bleibt als einzig erfreuliche Tatsache der niedrige Preis festzuhalten - ob dies allein aber den Kauf eines unterdurchschnittlichen Programms rechtfertigen kann, müßt Ihr selbst entscheiden. Ich jedenfalls würde die Finger davon lassen!

Bernd Zimmermann

Grafik	6
Sound	4
Realitätsnähe	4
Spaß/Spannung	5
Preis/Leistung	5

„Auf geht's, Buam!"

Programm: Ice Hockey, **System:** Nintendo, Preis: ca. 80 Mark, **Hersteller:** Nintendo of America Inc., Redmond, USA, **Muster von:** Bienengraeber Import Marketing GmbH, Ottenser Str. 126, 2000 Hamburg 54. Tel: (040) 5 40 12 17.

Eishockey wird immer beliebter. Das zeigen die TV-Einschaltquoten und bezeugen die Zuschauermassen in den Eis-Ovalen. Wen wundert's dann eigentlich noch, daß das Thema Eishockey auch softwaremäßig aufgegriffen wird? Die Leute verlangen's halt. Also muß man sich auf die Bedürfnisse der User einstellen. Der Soft-Hit dieser Tage heißt *Super Star Ice Hockey*, der von *Databyte* stammt. Einen weiteren „Star" bietet nun auch **NINTENDO** an, der die „Tradition" der „üblichen" Fußball/Hockey-Kompositionen fortsetzt. **ICE HOCKEY** ist der schlichte wie treffende Titel des Spiels für die N-Konsole.

Wer also *Gary Lineker's Super Soccer* oder *Super Star Ice Hokkey* schon kennt, wird sich schnell mit dem NINTENDO-Game zurechtfinden. Der Aufbau ist ähnlich der vorgenannten; ein dem Puck am nächsten stehende Spieler angelt sich diesen (durch Berührung) und marschiert aufs Tor zu. Doch: Einiges ist hier anders. Dazu später mehr.

Beginnen wir doch einfach von vorn (logisch): Kassette rein, Power an - Bild ist da. Wir erkennen das Hauptmenü. Man entscheide sich nun entweder für das „One Player Game„ (Match gegen die N-Konsole) oder für den Wettstreit mit einem Kumpel (oder Gschmusi?). Hat man das hinter sich, folgt ein zweites Menü, das uns die Auswahl der Teams nicht gerade leicht macht (USA, Canada, Schweden, Polen (!?), UDSSR und Tchechoslowakei - wo ist das deutsche Team?). Zudem wählen wir die Spielgeschwindigkeit aus (von 1 - 5) und legen fest, wie lang ein Drittel dauern soll (sieben, zehn oder 15 Minuten). Dies alles wird mit dem „Kreuz-Stick" erledigt. Danach „Start"-Knopf drücken. Und weiter geht's mit der munteren Auswählerei: Jetzt ist die „Aufstellung" dran. Ich habe die Möglichkeit, den vier Jungs aus der Mannschaft die „richtige Einstellung" zu geben. So „holt" man sich, wenn's ins taktische Konzept paßt, einen schnellen, aber leichtgewichtigen; einen robusten, aber spielschwachen; einen Body-Checker oder einen „Mittelklasse-Mann"...

Nach dem langen Vorgeplänkel erkenne ich nun endlich meine Jungs, die in die Arena einmarschieren (entgegen den Regeln hab ich nur vier Feldspieler + Torhüter auf dem Eis!). Auch der Gegner betritt (ebenfalls nur mit ner Vierer-Mannschaft) jetzt die spiegelglatte Fläche. Der Schiedsrichter erscheint - das Bulli im Mitteldrittel eröffnet das Match...

Schon nach den ersten Puck-Wechseln stellt mich mein Gegner vor schier unlösbare Probleme. Klar, der Rechner kennt ja schließlich die „Tasten-Belegung" auf der NINTENDO-Card „auswendig"! Die Folge: Mein Keeper ist momentan der einzige, den ich richtig steuern kann (und muß!!!). Beim siebten Match (!) erziele ich mein erstes Tor. Was für ein Erlebnis. Irgendwie muß ich mit der Steuer-Card auf Offensive umgestiegen, mit Knopf „A" gepasst und mit „B" einen gewaltigen Schlagschuß abgefeuert haben, der den CPU-Keeper stark beeindruckte. Danach ging's mit meinem Team (CSSR) bergauf. Mehr und mehr wurde mir klar, daß ich anfangs einen, besser gesagt, gleich mehrere Fehler begangen hatte: Ich hatte mich auf die dünnen Kleinen verlassen, die zwar blitzschnell sind und quirlig agieren, dafür aber vom Kontrahenten sehr einfach von den Beinen geholt werden (per Bodychecking).

Das sollte mir (beim dreizehnten Aufeinandertreffen - in diesem Falle eine Glückszahl!) nicht mehr passieren: Bullige Spieler mit enormem Offensiv-Drang (hatte jetzt so einigermaßen gerafft, welche „Safe-Kombination" auf der Steuer-Card dafür verantwortlich ist!) machten dem Team Canada (N-Konsole) erheblich zu schaffen. Es gelang mir auch, den Gegner zu verunsichern. Denn: Wie anders kann man sich die Vielzahl von unerlaubten Weitschüssen (der Regel entsprechend) seitens der „Konsolen-Vier" erklären? Nervös wurden die Jungs. Dementsprechend fiel auch das Endergebnis aus. „Nur" 7:5 für Konsole-Canada...Ein „very close Match" würde Steffi Graf sagen.

Na, ja, die Pässe bei den folgenden Matches wurden immer präziser; die Schüsse aufs gegnerische Gehäuse nahmen zu, und ich konnte immer wieder (per Zufall, geb' ich ja zu!) ins Verteidigungsdrittel der Canadier vordringen und mich dort festsetzen. Das bringt Zeit und erhöht die Chancen, ein Tor zu erzielen.

Noch ein paar Feinheiten am Rande: Wenn der Puck freiliegt, genügt es, ihn einfach mit einem Spieler zu berühren - schon hat man ihn. Muß man allerdings um die Hartgummi-Scheibe kämpfen, drückt man die „A"-Taste. Dauert die Schlacht um das Ding etwas zu lange und geht dabei ein Crack zu Eis, so wird der „Übeltäter/ständiger A-Drücker" auf die Strafbank geschickt. Jetzt sollte man den Puck schnell erhaschen (am besten, ohne eine eigene Strafzeit zu provozieren!) und das schwarze Gummi in das Verteidigungsdrittel des Gegners schleusen. Die Kontrahenten verhalten sich nun anders, wollen die freie Schußbahn aufs Tor abschirmen.

»Das Nintendo ICE HOCKEY ist ein vorzügliches Game, das so manch anderen 'Scheiben-Kleister' in den Schatten stellt!«

Nachdem ich nun wer weiß, wie lange vor der N-Konsole gehockt habe, gelingt mir der erste Sieg. Freudig und mit geschwellter Brust fordere ich nun einen noch unbeteiligten Redakteur auf, doch mal ein Spielchen gegen mich zu wagen. Der arme Tropf war in diesem Falle unser Sport-Freund Thomas Brandt. Den zu verdreschen, galt es. Mein Gott, was für eine Blamage folgte meiner Arroganz auf dem Fuße, besser: auf dem Eise. Der Kerl hat es doch irgendwie geschafft, den „Meister" in arge Schwierigkeiten zu bringen. Mehr noch - er hat meine Jungs mit 2:11 nach Hause geschickt. Ich reg' mich jetzt noch darüber auf! Wie konnte das passieren. O.k., ehe ich noch weiter über meine Fehler nachsinne, hier das übrige Spielgeschehen:

ICE HOCKEY von NINTENDO hat eine bescheidene Grafik, einen mittelmäßigen Sound, eine nicht ganz verständliche Steuerung, aber ein vorzügliches Gameplay, das nicht nur die Eishockey-Fans begeistern wird! Die Vielzahl von Möglichkeiten, Feinheiten und realistischen Spielzügen machen das Programm zu einem Hit! Gerade die angesprochene „Realitätsnähe" und die Möglichkeiten, exakt zu passen, Schlagschüsse oder Schlenzer zu spielen, sind ausgezeichnet. Und: Schaut Euch mal an, was der Torhüter für irre Paraden drauf hat! Ein empfehlenswertes, vorzügliches Game, das so manch anderen „Scheiben-Kleister" in den Schatten stellt!

Manfred Kleimann

Grafik	**6**
Animation	**10**
Realitätsnähe	**10**
Spaß/Spannung	**11**
Preis/Leistung	**10**

„Das Keyboard ist immer dabei!"

Litti: »Ich und der „FC-64"«

Pierre Littbarski schlägt zentimetergenaue Pässe, bedient seine Mitspieler maßgerecht, bereitet Treffer vor und erzielt selbst herrliche Tore. Pierre ist ein Weltklasse-Mann. Pierre ist Denker & Lenker beim 1. FC Köln; Mittelfeld- und Stürmer-Star in der Deutschen Nationalmannschaft. Und: „Litti", wie ihn seine Fans liebevoll nennen, spielt gern mit seinem C-64. Er ist ASM-Leser. Chefredakteur Manfred Kleimann hatte Gelegenheit, den sympathischen Sportsmann vom FC mit Berliner Tonfall über die Themen Software und Fußball zu befragen. Seit 23 Jahren ist Litti im „Fußball-Geschäft"; seit sechs Monaten besitzt er einen 64er, von dem er sagt: „Das Keyboard habe ich immer dabei!" Und: Eh' wir's vergessen, herzlichen Glückwunsch, Pierre, zu Deinem Geburtstag!

ASM-Leser und Mittelfeldstar Pierre Littbarski stellte sich den Fragen von Manfred Kleimann. Fotos (2): Brandt

Zur „Einstimmung" zunächst einmal ein bißchen Vorgeplänkel. Ein kurzes „Profil" von Pierre Littbarski: Der Pierre wurde am 16. April 1960 in Berlin geboren. Schon im zarten Alter von 5 Jahren begann er mit dem Kicken. Seine bisherigen Vereine: VfL Schöneberg, Hertha Zehlendorf, 1.FC Köln, Racing Paris und wieder der FC. Litti ist verheiratet (Gattin Monika), hat zwei Töchter (die fünfjährige Denise und die einjährige Michéle) und eine Schäferhündin mit Namen „Gante". Er kam zum FC, weil „ich damals die Wahl zwischen Latein oder dem 1.FC Köln hatte. Ich habe mich für Köln entschieden!" Seine Lieblingsspiele auf dem 64er sind momentan „Giana Sisters" und „Nebulus"...

Manfred: *„Wie fühlt man sich in Köln, was ist anders an Litti 1988? Und wie haben die Fans auf Ihre Rückkehr reagiert?*

Pierre: *„Ich fühle mich sehr, sehr wohl hier beim FC. Die Reaktionen der Fans nach meinem Gastspiel in Paris waren äußerst positiv; sie stehen zu mir und meiner Leistung. Man hat mich gern wieder in der Mannschaft gesehen. Der Bekanntheitsgrad ist eher noch größer geworden. Zudem hatte ich gleich im ersten Heimspiel gegen Uerdingen das Glück, einen erfolgreichen Einstand zu geben und zu feiern. Ja, was ist anders? Es hat bestimmt etwas damit zu tun, daß ich als älterer Spieler den teilweise noch jungen Leuten in der Mannschaft etwas vermitteln kann. Außerdem kann ich jetzt mehr Verantwortung übernehmen als in den Jahren zuvor."*

Manfred: „Nach den monatlichen Bezügen frage ich erst gar nicht, obwohl ein solches Thema - siehe auch in einer neuen deutschen Sport-Zeitung! - interessiert. Deshalb eine andere Frage: Wieviel geben Sie monatlich für die Computerei, also Software, aus?"

Pierre: *„Da muß ich überlegen. Na, so ungefähr 300 Mark werden's wohl sein. Insbesondere interessieren mich die Neuheiten. Ich freue mich, wenn ich in der ASM immer einige Berichte finde, die auf ein gutes Spiel schließen lasse. So habe ich mir z.B. 'Rolling Thunder' und 'Black Lamp' besorgt, als ich die Ausgaben 3/88 und 4/88 gelesen habe. Darüberhinaus faszinieren mich momentan die 'Giana Sisters' und das grafisch ausgezeichnete und knifflige 'Nebulus'; aber auch Adventures wie 'Guild of Thieves' haben es mir angetan."*

Manfred: „Wie und wann sind Sie zum Computer gekommen? Warum gerade einen C-64? Haben Sie den 'Bayern' aufs Trikot geschaut?"

Pierre: *Der C-64 ist schon o.k. Außerdem ist mir die Bayern-Werbung egal. Irgendwie müssen die ja auch zu Werbeeinnahmen kommen. Nee, früher war ich mal ein verrückter Tele-Spieler. Daher ergab sich der Wunsch nach einem Computer. Der Rechner sollte auch als Arbeitsgerät dienen und gleichzeitig sicherstellen, daß ich mit ihm spielen kann. Der C-64 bot sich da an. So habe ich mir das Gerät im Herbst '87 gekauft. Zum eigentlichen Arbeiten habe ich leider keine Zeit. Deshalb nutze ich das Gerät, sofern das meine Freizeit zuläßt, zum puren Vergnügen. Meist spiele ich mit meinem Team-Kollegen Ralf Geilenkirchen. Zuletzt haben wir uns, nachdem auch Jürgen Kohler zu uns gestoßen ist, an 'Winter Olympiad 88', 'Track & Fields' und 'World Games' versucht. Aber zur Zeit beschäftigen wir uns mit dem lustigen 'Giana Sisters' und 'Nebulus'".*

Manfred: „Sie wissen, daß ich einen besonderen, engen Kontakt zu den britischen Software-Häusern habe. Wenn nun dieses Interview auch in England gelesen wird - und das wird es -, und angenommen, es kämen Angebote von Arsenal, Tottenham oder Liverpool, würden Sie vielleicht auch mal für einen 'Insel-Club' spielen?"

Pierre: *„Eigentlich nicht. Ich glaub' nicht, daß man auf der Insel so gut verdienen kann wie in der Bundesliga. Das hat mir auch Tony Woodcock bestätigt. Italien hat da ein anderes Flair. Obwohl es mich reizen könnte, in den engen Stadien zu spielen, wo der Funke der Zuschauer-Begeisterung überspringt, bleibe ich lieber in Köln. Aber: Ich könnte mir gut vorstellen, daß es Spaß machen könnte, in Spitzen-Mannschaften, wie Liverpool oder Everton, mitzuwirken. Auch Tottenham mag ich sehr gern, weil die einen technisch versierten Fußball spielen."*

Manfred: „Wie erklärt sich Litti sein 'Comeback' beim FC? Gewiß eine Frage, die schon oft nach dem Racing-Paris-Gastspiel gestellt wurde, aber für viele, wie für Litti selbst, (un)erklärlich ist!"

Pierre: *„Die Erklärung habe ich schon geliefert. In Köln habe ich jetzt einfach mehr Bewegungsfreiheit als in den Jahren zuvor. In Paris war das anders. Auch und vor allem das Umfeld stimmte meines Erachtens nicht. Es herrschte keine echte Kameradschaft; man hat sich verloren gefühlt; die Spieler gingen ihre eigenen Wege; das Match wurde schnell wegge-*

PIERRE LITTBARSKI im Gespräch mit MANFRED KLEIMANN

steckt - man hat sich einfach nicht wohl gefühlt. Auch die Spieler-Frauen hatten untereinander keinen guten Kontakt. Das schaffte eine Art Außenseiter-Position, wobei ich nur von mir spreche. Nach den Spielen wollte nicht so recht Stimmung aufkommen. Das ist so, als wenn ich einen High Score hole, und keiner jubelt!"

Manfred: „Wer sind Littis Konkurrenten um den Posten im 'offensiven Mittelfeld' in der Nationalmannschaft? Was ist mit Wuttke, was mit Schuster?"

Pierre: *„Auf diesem meinen angestammten Posten sehe ich keinen Konkurrenten im engsten Sinne. Wolfram Wuttke ist ein Mann, der ein Spiel an sich reißen kann, Schuster will wohl nicht mehr in der National-Elf spielen. Olaf Thon ist ein ausgezeichneter Techniker, der allerdings in einer Mannschaft spielt, wo keiner auf seine glänzenden Ideen eingehen kann. Zur National-Elf ist zu sagen, daß wir noch keine richtige Mannschaft besitzen. Die muß sich erst noch zusammenfinden. Es gibt viele 'Fußball-Experten' und 'Reporter vom Fach', die gern eine Mannschaft aufstellen. Nur: Der Franz macht doch alles nach seinem Kopf; läßt sich nicht beeinflussen. Er hat ein ermüdendes Amt; hat den Kader nur selten beisammen. Ich möchte diese Arbeit nicht machen! O.k., mal spiele ich, mal spiele ich nicht. Das hängt vom Team-Chef ab. Irgendjemand muß halt die Mannschaft aufstellen; das ist sein Amt. Wenn man sich überlegt, wie es bei der Vorbereitung auf ein Länderspiel ausschaut, so ist da leider nicht viel: Man trifft sich sonntags, macht 50 Minuten Konditionstraining; übt einige Schach- und Spielzüge und feuert ein paar Schüsse aufs Tor. Man arbeitet nicht hart, dafür eher effektiv."*

Manfred: „Manche ASM-Leser haben beklagt, daß ich in der 'Beziehungskiste' unter 'Was mögen Sie nicht?' die Aussage 'FC Bayern München' gemacht habe. Auf die Gefahr hin, daß man mir jetzt vielleicht 'vorwirft', ich sei FC-Fan (der ich auch bin!), dennoch die Frage: Worin unterscheiden sich beide Clubs, beide Mannschaften, beide Trainer?"

Pierre: *„Die Bayern sind das Maß aller Dinge für die Bundesliga, kein Zweifel! Die Aufbauarbeit im Verein ist gut; man besitzt ein schönes Stadion, finanziell sind die Münchner gesund; es herrscht ein geregelter Ablauf im Verein; man besitzt einen ausgezeichneten Manager, einen Präsidenten, der sich aus den 'internen' Dingen raushält und einen hervorragenden Trainer. Insgesamt: ein runder Ablauf!"*

Manfred: „Krankt der bundesdeutsche Fußball nicht daran, daß es keine 'echten' Techniker und spiel- und einsatzfreudige Persönlichkeiten, die dem Spiel entscheidende Impulse geben, mehr gibt? Wäre es, besonders für die National-Mannschaft, ratsam, wieder mit einem 'Zweier-Block' á la 1972-1974 zu agieren?"

Pierre: *„Wie ich bereits schon habe anklingen lassen, gibt es sicherlich excellente Techniker und werdende Spieler-Persönlichkeiten. Der Andy Möller und - wie gesagt - der Olaf Thon sind gute Beispiele. Es lassen sich noch weitere aufzählen. Über die Unterschiede zum bundesdeutschen Fußball der Zeit, die Sie angesprochen haben, zu diskutieren, würde einige Stunden dauern. Darum folgendes: Es herrscht zur Zeit ein harter Existenzkampf in der Liga. Man spielt halt eher 'mannschaftsdienlich'. Jeder kämpft für jeden - auch gegen andere Berufskollegen. So ist es nichts Besonderes mehr, wenn vor allem jungen Spielern die Direktive gegeben wird: 'Macht den Litti mal kaputt, damit der keinen Ball sieht!' Meiner Meinung nach können sich junge Fußballer erst gar nicht richtig entfalten, wenn sie in taktische Korsette gepreßt werden. Zur Frage des 'Zweier-Blocks' in der National-Elf: Unter Umständen könnte ich mir eine erneute Blockbildung vorstellen. So was hat Vorteile. Aber heutzutage muß man einfach Könner aus den verschiedensten Vereinen herauspicken und in die National-Mannschaft integrieren. Die Individualisten fallen natürlich aber auch gerade in schwachen Teams besonders auf. Ich nenne nur das Beispiel Frank Mill von Dortmund. Wenn ich aber in Blöcken spielen sollte, so würde ich einen Köln-Bremer-Vereinsblock für Deutschland begrüßen!"*

Manfred: „Der letzte 'klassische' Mittelfeld-Akteur, der die große Tradition des erfolgreichen, modernen deutschen Fußballs verkörperte, war m.M. nach bis 1978 Heinz Flohe - auch ein Kölner. Was folgte, war Schweigen. Seitdem hört man von kompetenten wie inkompetenten Sport-Reportern immer wieder den fast schon berühmten Satz: 'Da fehlt ein Mittelfeld-Regisseur, der das Heft in die Hand nimmt, das Spiel an sich reißt und ihm entscheidende Impulse gibt!' Seit Jahren doch eigentlich nur Phrasendrescherei, Augenwischerei. Gibt's einen Silberstreif am Horizont?"

Litti im Geißbock-Heim. Neben ihm erkennen wir ASM-Redakteur Thomas Brandt, der die Fotos schoß.

Pierre: *„Zunächst einmal bin ich Ihrer Ansicht, daß es einen 'traditionellen Mann', wie Sie es formulierten nicht gibt. Bernd Schuster wäre der einzige, der will aber meiner Meinung nach nicht mehr für Deutschland spielen. Zu Heinz Flohe: Dieser war eigentlich auch schon kein 'Traditioneller' mehr. Heinz hat sich das Mittelfeld mit Herbert Neumann 'geteilt'. Wolfgang Overath war für mich der letzte klassische Mittelfeld-Spieler! Momentan besitzen wir einen modernen Typus von Mittelfeld-Akteur. Der Wolfram Wuttke ist ein Typ, der sich fast in jeder Elf zurechtfindet. Auch beim Olaf Thon ist das der Fall. Wie gesagt, befindet sich der Olaf - noch - in einer Mannschaft, wo man noch so glänzende Ideen haben kann, aber kein anderer Spieler darauf eingehen kann. Beide haben Probleme, weil die Mannschaft darauf abgestimmt werden muß."*

Manfred: „Wer sind Ihre Vorbilder?"

Pierre: *„Johan Cruyff. Ich hab' mal gegen ihn gespielt vor langer Zeit. Mann, war ich da nervös!"*

Manfred: „Wie lange gedenken Sie beim FC noch zu kicken?"

Pierre: *„Ich habe einen Drei-Jahres-Vertrag unterzeichnet. Zweieinhalb davon laufen noch. Solange ich mich in Köln wohl fühle, bleibe ich auch. Wahrscheinlich hänge ich danach noch ein paar Jahre dran."*

Manfred: „Die Europa-Meisterschaft im eigenen Lande steht vor der Tür. Ganz Fußball-Deutschland geht davon aus, daß Litti mit von der Partie sein wird. Wie schätzen Sie die Chancen der deutschen Elf ein? Würden Sie eine Prognose wagen, welchen Platz man am Ende belegen wird?"

Pierre: *„Deutschland wird gewinnen. Ist doch klar! Im Endspiel erwarte ich eine der beiden stärksten europäischen Mannschaften: Entweder England oder die UdSSR!"*

Manfred: „Gibt's nach Ihrer Meinung noch eine Chance für den ein oder anderen, im schwarz-weißen Dress zu spielen. Was ist mit Gunnar Sauer?"

Pierre: *„Ich glaube, daß Uli Borowka und Frank Neubarth noch zu uns stoßen könnten. Gunnar Sauer würde ich für die WM 1990 aufbauen."*

Manfred: „Welche Verbindungen bestehen eigentlich noch nach Berlin? Fiebert man doch noch mit, wie Hertha Zehlendorf diese oder jene Saison abschneidet? Hofft man auf eine Rückkehr vom BSC in das bezahlte Fußball-Lager?"

Pierre: *„Ja, das Interesse am Berliner Fußball ist schon noch da. Auf jeden Fall! Die Oberliga Berlin verfolge ich; ebenso zittere ich mit, wenn Hertha in die Aufstiegsrunde geht. Mit Robert Jüttner, der beim BSC spielt, verbindet mich noch eine enge Freundschaft aus alten Tagen. Aber auch bei Blau-Weiß 90 bin ich 'dabei'. Ich hoffe, daß die Jungs wieder aufsteigen."*

Manfred: „Eine letzte Frage: Welche Hobbies haben Sie?"

Pierre: *„Neben den Computer-Spielen noch Video, Tennis und Faulenzen."*

Manfred: „Im Namen der ASM-Redaktion und unserer Leser möchte ich mich ganz herzlich für das Gespräch bedanken! Viel Glück für Sie, Ihre Familie und den FC!

ASM-DAUER-POWER

Leisuresoft Schickt Euch auf die Reise

Zu gewinnen gibt's einen Wochend-Trip nach London, einem der Zielorte des fantastischen Strategiespiels PORTS OF CALL. Flug und Unterbringung sind natürlich inbegriffen. Außerdem verlosen wir 5 original PORTS-OF-CALL-T-SHIRTS. Kennwort: LEISURESOFT.

Zwei Fragen sollt Ihr uns beantworten:

① Wieviel Häfen gibt es in dem Spiel insgesamt?
② In dem oben abgebildeten Globus ist einer dieser Häfen markiert. Ist dies Sydney, San Francisco oder Hongkong?

SVS

hat ein Adventure produziert und es nach einem Hamburger Stadtteil benannt. Wenn Ihr uns den Namen dieses Stadtteils (St._ _ _ _ _) nennt, könnt Ihr einen von 8 Walkmen mit Lautsprecherboxen oder einen von 5 Einkaufsgutscheinen im Wert von je 50 Mark gewinnen.

Kennwort: SVS

CRL

hat was Heißes im Ofen!

ROAD WARRIOR

ist der Anlaß, Euch ein paar Preise zukommen zu lassen! Folgende Frage müßt Ihr allerdings schon beantworten:

„Wieviel verschiedene Autos kann man aus dem Hauptmenü auswählen?“

Schreibt die Zahl auf eine Postkarte, unter dem Kennwort: „CRL“, und Ihr könnt folgendes gewinnen:

10 T-SHIRTS (Unikate! Mit ASM-Logo, Road-Warrior-„Werbung am Mann“, CRL-Logo & Rückennummer 7)

20 C-64-Disks

Die drei entscheidenden Fragen

1. „Wer gewann 1987 den Formel-1-Grand-Prix in Brands Hatch?
2. „Wer produzierte das allererste Break-Out-Spiel?“
3. „Wie hieß die erste N.A.S.A.-Space Shuttle?“

Kennwort: „ROBTEK“

SWOOPER ist mit von der Partie bei den CLASSICS

Robtek

(ROBTEK-Produkte exklusiv bei PROFISOFT)

presents

ARCADE CLASSICS

für den Amiga

Die Sammel-Diskette (ca. 62 Mark) umfaßt die Spiele: BRANDS HATCH · BOUNCER und SWOOPER.

„Was gibt's eigentlich zu gewinnen?“ werdet Ihr Euch sicherlich jetzt fragen! O.k.:

1. Preis Tragbarer CD-Player

2. Preis Amiga-Soft für 300 DM von ROBTEK

3. Preis 20x Arcade Classics von ROBTEK

ACTIVISION®

DER FILM ★ DAS SPIEL

PREDATOR

Fragen beantworten + Postkarte an die ASM. Kennwort: „Predator“

Kennt Ihr den Film?
Kennt Ihr das Game?

Wer sich auskennt, kann gewinnen!!
(Bitte gebt auch Euer Computer-System an!!!)

Nun, den Film können wir Euch nicht „näherbringen“. Dafür möchte ACTIVISION, daß Ihr das Spiel bewundern könnt! Einfach nur die beiden Fragen richtig beantworten, und eine Postkarte an uns schicken! Schon seid Ihr mit in der Lostrommel!!!

Frage 1: „Wie heißt der Hauptdarsteller im Streifen PREDATOR?“

Frage 2: „Wie ist der „Film-Name“ des PREDATORs?“

Wer beide Fragen korrekt beantworten kann, könnte eine der folgenden Disk-Versionen gewinnen:

PREDATOR

10x CPC
10x C-64
10x ST

RALPH · VICTORIA · TINYTIM · SNIFFER

(Beilage – Stickers zu COMPENDIUM)

ariolasoft

verschenkt

dreiundzwanzig heiße Speccy-Titel

(Jeder, der uns sagen kann, zu welchem Spiel es die links abgebildeten Stickers gratis gibt, hat die Chance, folgendes zu gewinnen!)

2x ATHENA · 4x GARY LINEKER · 4x MASK II · 4x COMPENDIUM · 6x MASTERS OF THE UNIVERSE · 2x TT RACER · 1x OCEAN ADV. ART STUDIO

Kennwort: „Ariolasoft“

Alle Zuschriften zu den Wettbewerben sendet bitte an: TRONIC-Verlag, ASM-Redaktion, Postfach 870, 3440 Eschwege. Der Einsendeschluß für diese Ausgabe ist der 15. Juni 1988: P.S.: Gebt unbedingt das jeweilige Kennwort und Euer Computersystem an! Der Rechtsweg ist – wie immer – ausgeschlossen.

Wirklich kaiserlich!

ASM HIT

Programm: Kaiser, **System:** Atari ST (getestet), Amiga, **Preis:** ca. 129 DM, **Hersteller:** Creative Computer Design, Burgstr. 9/6228 Eltville, Tel. 06123-1638, **Muster von:** siehe Hersteller.

Die deutsche Firma **CREATIVE COMPUTER DESIGN** aus Eltville hat ein neues Programm für den Atari ST und Amiga herausgebracht, welches zur Zeit wohl zur absoluten Spitze unter den anspruchsvollen Strategiespielen für Homecomputer zählt. Titel des Spiels: **KAISER**. Allein schon die Aufmachung des Spiels (große, mit Leder bezogene Spielbox, die wie ein antikes, wertvolles Buch anmutet, Hunderte von hölzernen Spielsteinen mit verschiedenen Symbolen, ein ausführliches, über 100 Seiten starkes Begleitbuch, ein aus wunderschön bemalten Kartons zusammensetzbarer Spielplan der einzelnen Kleinstaaten Deutschlands um 1770 und nicht zuletzt drei randvolle Disketten) verspricht schon, daß es sich hier um etwas Besonderes handeln muß. KAISER ist ein deutsches Strategie-Rollen-Wirtschaftsspiel und wurde nach einer Idee von Dirk Beyelstein programmiert. Das Spiel gab es bereits vor etwa drei Jahren für den 8-Bit-Computer C-64, ist aber in der jetzt neu veröffentlichten Version wesentlich umfangreicher und besser! Das Ziel des Spiels ist es, im „Heiligen Römichen Reich Deutscher Nation„ vom einfachen „Herrn" zum „Kaiser" aufzusteigen. Daß dies ein langer Weg ist, der oft mit harten Steinen gepflastert ist, kann man sich unschwer vorstellen. Das Programm liefert jedoch eine ausgezeichnete Hintergrundinformation durch das beigefügte deutsche Begleitbuch. Hier wird umfassend über die Geschichte und die Besonderheiten des Spiels informiert. Zu Beginn hat man die Möglichkeit, den Namen, Geschlecht und Land auszuwählen sowie den Status „Absolut" oder „Real" festzulegen, was später die Neutralität eines Landes in Konflikten bestimmt. Zur Steuerung kann man zwischen Joystick(s) und/oder Maus wählen sowie den Zeitraum zwischen den einzelnen Spielzügen festlegen. Zuletzt entscheidet man sich, ob man als einfacher „Herr" im Jahre 1700 oder bereits als „Markgraf" um 1725 mit entsprechend mehr Kapital starten will. Als „Herr" stehen Ihnen 10 Kornfelder, eine Mühle und natürlich die Ländereien Ihres gewählten Kleinstaates zur Verfügung. Versuchen Sie nun, durch Wirtschaftsstrategie und kluge Kapitalbildung zu mehr Geld zu kommen. Hierzu haben Sie mehrere Möglichkeiten: Sie können Handeslgüter produzieren und diese bei hohem Kurs verkaufen oder bei niedrigem Preis einkaufen bzw. Getreide ins In- und Ausland transferieren. Achten Sie genau auf das Gleichgewicht zwischen allen Komponenten, damit Sie nicht in eine gefährliche Sackgasse geraten. (kaufen Sie z. B. bei schlechten Ernten nichts an Getreidevorräten dazu, sterben viele Ihrer Mitbürger den Hungertod). Ebenso sollten immer ausreichend viele Häuser für die Einwohner zur Verfügung stehen und Mühlen, um eine bestimmte Menge Korn zu mahlen. Kaufen Sie keine Zeltlager für Ihre Soldaten, diese werden u. U. rebellisch und überfallen Ihren Palast. So gibt es überall etwas zu beachten, denn ein angehender Kaiser hat's nun mal nicht leicht! Das Spiel wird, sobald ein Adelstitel verliehen wird, noch interessanter, da nun auch noch Steuern und Justiz festgesetzt wie auch Militär unterhalten werden kann. Schützen Sie sich durch Stadt- oder Grenzmauern gegen feindliche Angriffe, oder bauen Sie sich eine schlagkräftige Truppe aus Kavallerie, Infantrie, Artillerie und Miliz auf, um die Gegner am zunehmenden Spielfortschritt zu hindern. Durch kluges Handeln und die nötige Übersicht werden nach und nach höhere Adelstitel vergeben, bzw. das Land und Militär gestärkt. Es gibt so viele erwähnenswerte Details bei diesem Spiel, daß ich gar nicht alles aufzählen kann - es würde sonst noch einige Seiten in Anspruch nehmen.

Nachdem ich „Kaiser" nun schon viele Male gespielt habe, bin ich in der Lage, eine umfassende Bewertung des Programms vorzunehmen, die wie folgt aussieht: Alles im Programm ist nachvollziehbar und logisch aufgebaut, und wie in der Realität hängt oft viel von nur einer falschen oder richtigen Entscheidung ab. Technisch und grafisch ist das Spiel perfekt aufgebaut, und es ist immer wieder eine neue Herausforderung, Kaiser zu werden. Die deutschen Programmierer haben hier ausgezeichnete Arbeit geleistet, und man kann nur ahnen, wieviel Aufwand in diesem Projekt steckt. Die Grafiken sind wunderschön und mit viel Liebe zum Detail auf den Bildschirm des ST gezaubert worden. Teilweise sind sie sogar animiert (Windmühlen drehen sich im Wind, Wolken ziehen vorbei, oder man erlebt eine richtige, lebensechte Schlacht mit sich bewegenden Soldaten und Pferden mit Sonnenauf- oder Untergängen durch effektvolle Verfärbung des Horizonts.) Insgesamt wurde der ST gut ausgenutzt, denn selbst an digitalisiertes Vogelgezwitscher, Schafe und Donnergrollen wurde, um die Spielatmosphäre zu verbessern, gedacht. Aus Speicherplatzgründen fallen die Klänge jedoch bei nur 512Kb weg. Wer einen aufgerüsteten Atari oder Mega ST besitzt, wird durch diese beschriebenen Effekte positiv überrascht. Das Programm ist sowohl bei der Steuerung und Bedienung äußerst komfortabel und läßt sich durch die umfangreiche Spielbeschreibung schnell erlernen!

Markgraf Friedrich von Hannover 1725

Es stimmt eigentlich alles bei KAISER. Das einzige, was man meiner Meinung nach noch hätte berücksichtigen können, wären ein oder mehrere Computergegner im Spielverlauf gewesen, denn wann hat man schon mal 7 Mitspieler im Haus? Dennoch, auch ein menschlicher Mitspieler reicht schon, da man, wenn man möchte, auch gleichzeitig mehrere Länder übernehmen kann. Anfängern rate ich aber, sich erst mal auf nur ein Land zu beschränken, denn sonst wird's zu kompliziert.

Die Firma CCD hat sich viel vorgenommen, denn ein Nachfolgespiel wird man wohl immer an der Qualität von KAISER messen. Wer diese Art von Strategiespiel liebt, für den ist Kaiser ein absolutes Muß.

U. Winkelkötter

Grafik	10
Handhabung	10
Technik/Strategie	10
Spielwert	10
Preis/Leistung:	10

Was für ein Stürmer! Den Namen „Schneider" muß man sich merken!

Programm: German Football Simulation, **System:** Amiga, **Preis:** ca. 60 Mark, **Hersteller:** EAS Software, Bochum, **Muster von:** EAS.

Daß der *Football Manager* weiter läuft und läuft und läuft, liegt wahrscheinlich daran, daß es sich um ein Spielprinzip handelt, das zwar älter, aber dennoch für viele User äußerst reizvoll ist. Für den Amiga (auch für ST, C-64, Schneider CPC...) soll es ja bald einen „Nachfolger", den *Football Manager II* geben. Da sich allerdings die Fertigungszeit wohl noch etwas hinzieht, könnten sich die Amiga-Manager-Freunde zunächst einmal ein deutsches Produkt reinziehen, das die Bochumer Gruppe **EAS** entwickelt hat. Der „deutsche Fußball-Trainer" hat unverständlicherweise einen englischen Titel: **GERMAN FOOTBALL SIMULATION.** Warum dies so ist, wissen die Götter (besser: die Verantwortlichen bei EAS!), denn das gesamte Strategie-Programm ist in „lupenreinem Deutsch" (Bildschirmtext & Anleitung). Vielleicht wollte man die englischsprachigen Boys and Girls der Rhein-Armee-Angehörigen ansprechen...?

Nun, gut. Bleiben wir sachlich, und verhalten wir uns auch so! Im GFS übernehmen Sie - in „gewohnter Manier" - die Rolle des Trainers einer Bundesliga-Mannschaft nach Wahl. Sie haben die Möglichkeit, aus den derzeit (Saison '87/'88) aktuellen Bundesliga-Teams eines herauszupicken und die Mannschaft zu managen. Das taten wir (Thomas und ich) auch. Wir wählten den 1.FC Köln. Zu Beginn erhielten wir 1.500.000 Mark, um die Jungs zu bezahlen und ordentlich über die Runden zu kommen. Gleich vorweg: Das Geld reichte bei weitem nicht; man glaubt ja gar nicht, wie teuer heutzutage Neueinkäufe von „Nobodies" sind!

Das Programm dreht sich - und das dürfte klar sein, darum, bestmöglich in den 34 Spieltagen abzuschneiden; vielleicht Meister zu werden oder einen UEFA-Cup-Platz zu erreichen. Vom Abstieg in die Zweitklassigkeit wollen wir erst gar nicht reden.

Ausgangspunkt aller Aktionen ist das Hauptmenü, das folgende Icons (die angeklickt werden müssen) beinhaltet: SPIEL (spricht für sich selbst). HANDICAP (hier erfährt man, wer verletzt ist oder sich Rote bzw. Gelbe Karten eingefangen hat). LISTE (die Spieler werden aufgelistet; es wird angezeigt, in welcher Position diese spielen; die Anzahl der geschossenen Tore, die Spielstärke und der Marktwert wird eingeblendet). TABELLE (die aktuelle Tabelle erscheint). LETZTER (Paarungen und Ergebnisse sowie Zuschauerzahlen und Einnahmen des vorangegangenen Spieltags werden gezeigt). NÄCHSTER (Auflistung des nächsten Spieltages). RÜCKBLICK (sämtliche Spiele des Vereins, die Ergbnisse und der Tabellenplatz werden ersichtlich). EIN-/VERKAUF (spricht für sich selbst). EINTRITT (die Preise - zwischen 5 und 35 Mark - können festgelegt werden). PARAMETER (man kann wählen, ob automatisch nach jedem Spieltag Zuschauerzahlen, Einnahmen, Torschützen usw. eingeblendet werden sollen). BANK (Kredite können aufgenommen werden; diese müssen aber sofort in Raten zurückgezahlt werden). TRAINER (man kann den Trainer feuern; je nachdem, ob man eine zusätzliche Million zur Verfügung hat oder nicht, steigt oder sinkt die Spielstärke der Mannschaft. WETTEN (Toto-Wetten sind erlaubt. Man tippt seine Zahlen und setzt einen gewissen Einsatz, der je nachdem, wie viele „Richtige" man hat, versechs-, verdreifachen oder verdoppeln kann.) SICHERN (der aktuelle Spiel- oder Tabellenstand wird abgespeichert).

Abbildung oben: Ein Spiel der Bayern – mal wieder erfolgreich. Foto unten: die Menü-Liste des Simulators.

So begannen Thomas und ich mit besagten 1.500.000 Mark, die wir zunächst nicht anrührten. Unsere Cracks hatten unterschiedliche „Kräfte", wie dies im Screen genannt wurde. Damit ist aber die Spielstärke gemeint, die die Littis, Gielchens, Illgners oder Kohlers besitzen. Eben diese „Stärke" (nicht „Kraft") rangiert von „0.1" bis „5.0" im Mannschaftsdurchschnitt. Dagegen gibt es eine „individuelle Formstärke", die sich zwischen „1" und „10" bewegt. Ein bißchen verwirrend...

Na ja, das erste Spiel bestritten wir in Kaiserslautern. Gespannt war man auf das Auftreten der Stars. Doch: Es tat sich nicht viel. Man sieht lediglich Bandenwerbung, eine LED(!)-Anzeige für den Spielstand und eine Einblendung des Torschützen. Die Zeit läuft von 15.30 Uhr bis 17.15 Uhr (noch rechtzeitig vor der „Sportschau"). Die 90 Minuten werden zeitgerafft dargestellt, nur von dem Jubel der Massen und dem neuen Spielstand unterbrochen. Keine Spiel-Sequenz!!! Dat iss n Manko, liebe Freunde von EAS! Da hatte der „Speccy" schon vor Jahren beim *Football Manager* etwas mehr zu bieten!

Wenn wir schon mal beim Motzen und Meckern sind, gleich ein paar Features, die nicht im Programm befindlich sind, da aber hingehörten:

- keine DFB-Pokal-Runde
- es ist nicht ersichtlich, wer aus dem Kader spielt
- man hat keinen Einfluß auf die Aufstellung; man kann nicht aus- und einwechseln oder einen Spieler pausieren lassen
- die Formstärke kann (somit) vom Trainer (Spieler) nicht beeinflußt werden
- die „Toto-Runde" (die Wettsequenz) ist verwirrend. Es geht hier nicht um die üblichen Toto-Ergebnisse, sondern es wird immer von „Mannschaft Rot" ausgegangen. Soll Mannschaft Rot gewinnen, „0" eingeben; wird nach Eurer Meinung „Gelb" gewinnen, „2" eintippen; bei einem Remis bitte die „1" verwenden.

Es fiel uns auf, daß wir zu Beginn eine Mannschaft besaßen, die nur ganz wenig gute Spieler in ihrer Reihe hatte. Die Jungs standen fast jämmerlich mit etwa „0.7" Punkten an „Kraft" da. Merkwürdigerweise gelang es dem FC aber dennoch, die ersten Begegnungen zu gewinnen. Nach dem fünften Spieltag war der FC „Spitze". Dies hatte vor allem einen Grund: Wir hatten uns verstärkt, einen neuen Spieler für 180.000 Mark gekauft. Aus dem Auswahl-Menü bei „EINKAUF" erscheinen keinerlei prominente, sondern fiktive Namen von Fußball-Spie-

lern. Unser Mann hieß „A. Schneider". Wir setzten ihn im Sturm ein, und siehe da, er erzielte Tor um Tor. Der junge (!) Mann stellte so manchen Allofs in den Schatten (Letzterer war übrigens noch in der „Geißbock-Elf" und fiel nur durch „übertriebene Härte" auf - 3 Rote Karten allein in der Hinserie!!! Sorry, Klaus, dort unten in Marseille, das ist nur ein Spiel!!!). „A. Schneider" war am Ende mit 13 Treffern Kölns bester Stürmer und hatte zudem eine blütenweiße Weste - keine einzige Gelbe oder Rote Karte und nie verletzt! Nach solch einem erfolgreichen und „sauberen" Goalgetter dürstet fast jede Mannschaft. Ein Kandidat für Franz?
Als wir unsere erste Schlappe zuhause gegen Homburg hinnehmen mußten, war die Herrlichkeit des FC (nach dem 12. Spieltag) schon vorbei. Egal, was wir auch unternehmen wollten, die „Formstärke" wurde allmählich zur „Formschwäche". Das ist ein gewaltiger Nachteil, da man nicht auswechseln kann. Zudem nutzten uns drei weitere Neueinkäufe nichts, da diese vom „DFB-CPU" offensichtlich intern gesperrt wurden. Die Jungs kamen erst gar nicht zum Einsatz. Um zumindest die Finanzen in Ordnung zu halten, um den Spielern ihre Gehälter zahlen zu können, erhöhten wir bei jedem Heimspiel im „Müngersdorfer Stadion" die Eintrittspreise, wenn ein Spitzenspiel anstand oder ein Tabellen-Nachbar zu Gast war. Der „Top-Zuschlag" erwies sich (bisweilen) als genialer Schachzug. Doch: Mit der „Kraft" der Spieler ging es weiter abwärts. „Sch..!", dachten wir uns, „wir hatten so glänzend begonnen, und nun stehen wir machtlos da!" Außer „A. Schneider" war fast keiner mehr in der Lage, wenigstens einen Ehrentreffer zu erzielen... Fazit einer EAS-Bundesliga-Saison: GERMAN FOOTBALL SIMULATION hat zwar Spaß gemacht - einfach, weil man neugierig auf einen „Amiga-Football-Manager" war. Aber: In demselben Verhältnis wie die „Kräfte" der Spieler nachließen, sank auch unsere Motivation. Wir beteten eigentlich nur noch darum, nach hervorragendem Beginn nicht noch abzusteigen. Aber wir hatten ja einen „A. Schneider", den Shooting Star der Bundesliga-Saison '87/'88!
... *Manfred Kleimann (Reporter & Trainer), Thomas Brandt (Co-Trainer & Toto-Spieler)*

Grafik	**5**
Handhabung	**11**
Strategie	**3**
Motivation	**6**
Preis/Leistung	**4**

Eine Katastrophe

Programm: Chernobyl - The Syndrome, **System:** C-64, **Preis:** ca. 35 DM (Kass.), ca. 49 DM (Disk.), **Hersteller:** Cosmi/U.S. Gold, **Muster von:** U.S. Gold, Birmingham, England.
Im schönen Monat Mai des Jahres 1986 geschah das Unfaßbare, Grauenvolle, mit dem niemand gerechnet hatte: Der GAU. In einem Atomkraftwerk der Sowjetunion bei Tschernobyl passierte plötzlich der **G**rößte **A**nzunehmende **U**nfall, eine Katastrophe, die im Nu die ganze Welt in Atem hielt. Der Reaktorkern dieses altertümlichen Druckwasser-Reaktors war nämlich aufgrund verschiedener Faktoren geschmolzen, gefährliche Strahlung und Unmengen radioaktiver Partikel verließen das zerstörte Kraftwerk und sorgten für Angst, Schrecken - und Tote. Wie will man eine Katastrophe dieses Ausmaßes in einem Spiel darstellen? Ganz einfach, man nennt das Ganze **CHERNOBYL** und verdammt den Spieler dazu, die Steuerung und Leitung dieses Atomkraftwerks **vor** dem Unfall zu übernehmen. Damit der Historie Genüge getan wird, legt man noch eine komplette Chronologie der Ereignisse bei, und schon kann's losgehen. **COSMI** und **U.S.GOLD** zeichnen für dieses Strategie-Spiel verantwortlich, das vom *Super Huey*-Programmierer Paul Norman erstellt wurde.
Was mir beim Laden als erstes auffiel, war die einfallsschwangere und völlig ätzende Titelmelodie, die keinen Soundchip im Innern des C-64 vermuten läßt. Was mir nach dem Laden auffiel, war die ärmliche Grafik des gesamten Spiels, die auch an die Qualität schlechter Skizzen und Übersichtspläne manchmal kaum herankommt. Okay, für ein Strategiespiel sind solche Features nicht unbedingt maßgeblich, wenn die Spielbarkeit, Handhabung sowie die technischen und strategischen Momente in Ordnung sind. Aber auch bei diesen Punkten gab es bei CHERNOBYL einige Ungereimtheiten. Zunächst einmal ist die Steuerung des Programms echt schwierig, denn alle Eingaben werden über Tastatur gemacht und müssen den spärlichen Fähigkeiten des Programm-Parsers angepaßt werden. Der versteht nämlich reichlich wenig, so daß U.S.GOLD eine komplette Liste aller möglichen Befehle beigelegt und sogar ins Deutsche übersetzt hat. Vielfach wird der Spieler nämlich auf technische Begriffe treffen, die ihm (zumindest im Englischen) noch nie begegnet sind. Paul Norman hat anerkennenswerterweise versucht, die technischen Abläufe in einem Kernkraftwerk möglichst realistisch wiederzugeben. Damit der ungeübte Kernkraft-Laie nicht gleich beim Starten eine Kernschmelze produziert, sind dem Programm noch ausführliche Anweisungen zur Stromerzeugung und Abschaltung sowie eine gut verständliche Erläuterung der Funktionsweise eines KKW beigelegt.
Gehen wir zur Praxis über: Bevor ich beim Test mit meinem KKW ans Netz gehen konnte, mußte ich die Generatoren anschalten und einige wichtige Ventile öffnen. Dann sorgte ich für genügende durchfließenden Wasser und zog die Graphitstäbe, die die Kernspaltungen bremsen oder verhindern können, zwischen den Uranstäben heraus. Der Computer gibt dabei dauernd die Auswirkungen der Befehle an und versorgt den Spieler auch sonst mit allen wichtigen Daten (besonders bei Fehlern im System...). Soweit so gut, mein KKW machte keine Schwierigkeiten und ich konnte mit „on line" ans Netz gehen. So spielte ich eine ganz Weile vor mich hin (ich schaute mir Meßinstrumente und eine Karte des Kraftwerks an, trank eine Tasse Kaffee und ärgerte mich wiederholt darüber, daß ich mit dem Rauchen aufgehört habe), bis schließlich der große Augenblick kam: Das Wasser im Boiler A überhitzte! Rasch schaltetete ich die Generatoren aus, schob die Regelstäbe (Graphitstäbe) voll zwischen das Uran, schloß die Auslaßventile, leitete mit dem „Turbinen-Trip" und dem Computer-SCRAM (ein Not-Abschaltungsprogramm) die vollständige Abschaltung ein und wartete. Dieses Bündel an Maßnahmen half, mein KKW schaltete sich einfach ab, und ich war alle Probleme los.
Bei diesem ersten Test war das Ganze ja noch recht spannend, schade ist nur, daß das Spiel in den meisten Fällen in dieser Art und Weise verläuft. Entweder man bekommt das Kraftwerk in den Griff, oder die Ereignisse überschlagen sich, und ein Defekt entwickelt sich zum GAU. Zudem halte ich den Namen CHERNOBYL für eine Simulation dieser Art für etwas geschmacklos, denn schließlich soll der GAU ja verhindert werden. Der Name Tschernobyl ist aber doch geradezu ein Synonym für die immensen Gefahren und das Versagen dieses Verfahrens der Energieerzeugung! Außerdem steht bis heute nicht fest, wie sich die Katastrophe in dem Todes-Reaktor genau abgespielt hat. Sicher ist nur, daß sowohl menschliches als auch technisches Versagen eine große Rolle gespielt haben und zwar mit der Gewichtung beim zweiten Faktor. Wie aber will man die Katastrophe verhindern, wenn sie kaum zu verhindern ist? Den Untertitel „Kernkraftwerks-Simulation" halte ich da für angebrachter.
Gestört hat mich bei dem Programm aber auch, daß der Spieler im Laufe der Zeit ziemlich passiv vorm Rechner sitzt. Man schaut sich halt all die kleinen Instrumente und das ganze Zeug an und wartet auf den Unfall. Dann geht man getreu dem Notplan vor und versucht zudem, alles Mögliche an- und abzuschalten, und das war's dann. Spätestens beim dritten Versuch kommt da gähnende Langeweile auf. Aus diesen Gründen wäre ich geneigt zu sagen, daß bei diesem Game eine Katastrophe der anderen gefolgt ist, wenn das Spiel nicht auch die Arbeitsweise eines KKW so gut verständlich machen würde. Nur aus diesem Grund rechne ich CHERNOBYL noch zum schlechten Mittelmaß der Strategie/Simulationsprogramme. *Michael Suck*

Grafik	**4**
Handhabung	**5**
Technik/Strategie	**6**
Spielwert	**5**
Preis/Leistung	**5**

Poker mit Ronnie, Maggie und Gorbi

Programm: Card Sharks, **System:** C-64 **Preis:** ca. 39,– DM (Kassette), ca. 49,– DM (Diskette), **Hersteller:** Electronic Arts/ Accolade, Langley, England, **Muster von:** E.A.

Da schau her! War das eben nicht Ronnie, der mit Maggie und Gorbi eine Runde Black-Jack spielte? Richtig, diese drei prominenten Persönlichkeiten kloppen Kartenspiele, bei dem unsereiner nicht nur die Karten mischen darf. Endlich mal ein Programm, bei dem man die Stärke der führenden Persönlichkeiten ausreizen kann. Das Game nennt sich **CARD SHARKS** und wird unter dem Label **ACCOLADE** von **ELECTRONIC ARTS** vertrieben. Leider konnte ich nur die Diskettenversion testen, da die Programmkassette bis zum Redaktionsschluß noch nicht vorlag.

Also, Disk in die 1541 und warten, warten, warten! Ah – ein Titelbild, na, dann kann's ja nicht mehr lange dauern. Denkste!?! Es dauert doch noch eine Weile, bis sich das Programm mit einer kurzen Melodie und der Aufforderung, eine von drei Spielarten zu wählen, meldet. Zur Auswahl stehen Poker, Hearts und Black-Jack. Nach der Auswahl der Spielart kann man sich aus insgesamt sechs Personen drei (bzw. zwei) Mitspieler aussuchen. Wer Gorbi, Maggie oder Ronnie nicht ausstehen kann, der kann sich ja drei Otto-Normalverbraucher aussuchen. Und dann geht's mit der Nachladerei los. Nachdem ich die Spinnweben von der Floppy weggewischt habe (es dauert doch verdammt lange), gibt's wieder die gleiche Melodie, und man wird von den drei Mitspielern begrüßt. Diese sitzen am Spieltisch, den Blick zu uns gewandt, und jeder von ihnen hat einen eigenen Gesichtsausdruck und Spielcharakter.

Bevor aber das Spiel losgeht, kann man nochmals drei Versionen wählen: 5Card, 7Card oder Hold'em. Nein, jetzt wird nichts mehr nachgeladen. Es wäre auch eine Zumutung. Zu Beginn hat jeder Spieler 500 Dollar, die mit Sicherheit ausreichen. Das Spiel Poker braucht wohl nicht erklärt zu werden. Die Mitspieler sind nicht gerade dumm und hauen unsereinen recht schnell in die Pfanne. Ronnie hat allerdings immer Angst vor Nancy, denn er tut immer nur das, was sie anordnet. Die Kommentare der einzelnen Personen werden durch Sprechblasen angezeigt. Besonders lustig sind die Animationen der Gesichtsausdrücke (diese sind ständig in Bewegung). Verliert Ronnie ein Spiel, so schaut er, als ob er in einem seiner Western den Colt verloren hätte, Maggie runzelt die Stirn und Gorbi flucht. Nicht schlecht gemacht. Ist das Spiel beendet, so kann man entweder das gleiche Spiel nocheinmal machen oder wieder eine neue Spielart aussuchen. Bei letzterem Punkt wird selbstverständlich wieder nachgeladen. Es hätte den Programmieren bestimmt nichts geschadet, noch einen Fast-Loader ins Programm zu integrieren!

Die beiden anderen Spielarten sind Hearts, welches dem Skat ähnelt (mit einigen Besonderheiten), sowie Blackjack (das altbekannte 17 & 4). Auch hier sind die Spielgegner recht gerissen, sie zu bluffen, muß gekonnt sein. Fazit: Für knapp 50 DM bekommt man eine Kartenspielsammlung (so könnt man es bezeichnen), die in allen Punkten „unterhaltend" ist. Die Grafik ist in Ordnung, die Gegner sind nicht einfach zu schlagen, und es gibt genügend Abwechslung (besonders beim Nachladen ...). Wer was für Kartenspiele übrig hat, sollte CARD SHARKS unbedingt in die Spielesammlung mitaufnehmen. Es lohnt sich! *stephen*

Grafik	9
Handhabung	9
Strategie	9
Spaß/Spannung	9
Preis/Leistung	9

Eine Spar-Eroberung

Programm: Lords of Conquest, **System:** C-64 (getestet), IBM, Tandy und Kompatible, **Preis:** ca. 32-70 DM, **Hersteller:** Electronic Arts, **Muster von:** Headlines PR.

Nicht mehr ganz taufrisch von **ELECTRONIC ARTS** haben wir hier das Programm **LORDS OF CONQUEST**. Angesehen habe ich mir zuhause die C-64-Version in der Hoffnung, daß die PC-Version nicht erheblich abweicht. Auf eine Hintergrundgeschichte hat man glücklicherweise verzichtet und stattdessen gleich das Spielziel proklamiert. Man (einer von bis zu vier Spielern) muß in seinem Land eine gesetzte Anzahl von Städten erbauen und ein Jahr lang verteidigen. Nach dem Laden kann man sich erst einmal entscheiden, auf welche Art und Weise man an ein Spielfeld kommen will. Man kann entweder ein abgespeichertes Spiel fortsetzen, in den Karten-Editor gehen, sich ein Demo reinziehen oder ein neues Spiel starten. Den Karten-Editor habe ich mir zur Abwechslung als erstes angesehen. Er ist mit Funktionen sparsam aber vollkommen zweckmäßig und gut zu bedienen. Nach diesem, trotz der Grafik positiven Eindruck geht's weiter zum eigentlichen Spiel. Bevor es allerdings abgeht, muß (darf, kann) man erst einmal einige Optionen für das Spiel einstellen. Die Anzahl der Spieler, der Spiellevel, die Menge an Rohstoffvorkommen, die Anzahl der zum Sieg benötigten Städte, ein Zufallselement, der Schwierigkeitsgrad (für Einzelspieler) sowie das Vorhandensein von Musik können bestimmt werden. Hiernach kann man sich ein Spielfeld (Karte) entweder aus der bereits vom Programm aus vorhandenen Sammlung oder aus den eigens erstellten Karten aussuchen. Falls einem dies aber auch keine Freude mehr bereitet, kann man sich auch vom Computer eine Zufallskarte erstellen lassen. Hat man sich nun aber endlich für eine Karte entschieden, so verteilt der Computer die Rohstoffvorkommen zufällig auf ihr. Nun können sich die Spieler der Reihe nach ihre Länder aus der Karte herauspicken. Sind auch die Länder verteilt, geht es in die erste Spielrunde. Eine Runde, die sich über ein Jahr erstreckt, hat entweder vier oder fünf Phasen. In der Entwicklungs-Phase kann man seinen erworbenen Reichtum in den Aufbau verschiedener Dinge

Von Mann zu Mann

Vorher ...

... nachher

Programm: Strip Poker II Plus, **System:** Amiga, Atari ST, **Preis:** Ca. 50 Mark, **Hersteller:** Anco Software, England, **Muster von:** [46], Anco.

Vor mir liegt ein Programm, das gleich in doppelter Hinsicht indizierungswürdig erscheint: **STRIP POKER II PLUS** von **ANCO**. Zum einen geht es bei dem Spiel darum, zwei ohnehin schon spärlich bekleidete Mädel auch noch ihrer letzten Hüllen zu berauben, und dies ist ja in unseren Tagen der Emanzipation ein Unterfangen, das einem zumindest von Seiten überzeugter Frauenrechtlerinnen so manchen schiefen Blick einbringt. Zum anderen aber, und das finde ich persönlich noch viel schlimmer, ist STRIP POKER II PLUS ein ganz billiger Aufguß bereits dagewesener Produkte, der nicht nur überflüssig ist, sondern auch und vor allem den Käufer auf die Schnelle um 50 Märker ärmer macht. Ich bin der Ansicht, daß man nicht nur auf solche Programme ein Auge haben sollte, die wegen angeblich jugendgefährdender Spielelemente aus dem Verkehr gezogen werden, sondern auch auf solche, die stark nach Bauernfängerei und Kundennepp schmecken. Eine Art Verbraucherberatung für Softwarekäufer etwa - wäre das nicht eine schöne Aufgabe für die Bundesprüfstelle?

Doch nun wollen wir nicht länger um den heißen Brei herumreden, gehen wir also zur Sache. Ziel des Computer-Pokers ist es, wie schon gesagt, die gewählte Spielpartnerin (zwei stehen zur Verfügung) dazu zu bringen, nach und nach ihre gesamten Kleidungsstücke fallen zu lassen. Zu Beginn haben der Spieler und seine Computergegnerin je 100 Dollar Guthaben. Jedes Spiel kostet einen Mihdesteinsatz von fünf Dollar, der aber mittels „Raise" auf maximal 50 Dollar erhöht werden kann. Jedesmal wenn das Konto der Gegnerin auf „0" gesunken ist, muß sie sich eines Kleidungsstücks entledigen, was übrigens geschieht, indem ein neues digitalisiertes Bild auf dem Monitor erscheint, auf dem nun entsprechend weniger Stoff und mehr Haut zu bestaunen sind.

Abgesehen davon, daß das Programm von der Grafik wie vom Spielablauf nichts Neues bietet, muß noch erwähnt werden, daß die beiden Mädels, was das Pokern betrifft, wohl noch nicht allzu viel Erfahrung haben. Sie verlieren zu lassen, ist wahrlich nicht besonders schwierig, und auch das trägt natürlich nicht gerade zu einer gesteigerten Spielfreude bei. Zu allem Überfluß ist ANCO auch noch auf die verwegene Idee gekommen, drei weitere Data-Disketten mit sechs neuen Mädels zu produzieren, die ab Juni für je zehn Mark erstanden werden können. Ich glaube, ich werde das wohl nicht tun - mir reicht, was ich bereits gesehen habe!

bz

Grafik	6
Strategie	4
Handhabung	8
Spielwert	2
Preis/Leistung	2

Städte) investieren. Als zweite Phase folgt die Produktions-Phase. In ihr kann man zusehen, wie die Ländereien Wohlstand produzieren. Die dritte Phase, die nur bei 3- und 4-Spieler-Spielen auftritt, ist die Handels-Phase. Was man in ihr machen kann, dürfte der Name hinlänglich beschreiben. Die vorletzte Jahresphase ist die Verschiebungs-Phase, in der man Waffen und Besitz innerhalb seines Landes an strategisch günstigere Positionen verschieben kann. Die letzte Phase ist schlielich die, auf die alle gewartet haben: Die Eroberungs-Phase. In ihr kann man versuchen, seine Grenzen zu erweitern (was vielerorts nötig ist). Für die kommende Runde rotiert dann die Reihenfolge, in der die Spieler ihre Züge ausführen dürfen. Wenn man sich das alles noch ein bißchen simpler vorstellt, so bekommt man eine relativ gute Vorstellung davon, wie dies vonstatten geht. Wenn man allerdings als „grüner Junge" bei „Lords" einsteigt und allein spielt, bekommt man vom Computer erstmal gewaltig eins auf den Beutel. Der Computer spielt auch in den niedrigen Spiel-Niveaus mit einer ungeheuren Härte, die einen Spieler schnell verzweifeln lassen kann. So hatte der Computer z.B., als er in einem Testspiel Nordwest-Europa besaß, den Südwesten (wo ich mich tapfer verteidigte, naja, sagen wir, wo ich es versuchte) in Windeseile eingenommen. Daraus resultierte, daß ich den Computer wütend ausschaltete, was bei mir nur ganz selten vorkommt (z.B. wenn eine neugeschriebene, nicht abgespeicherte M/C-Routine den Computer in Tiefschlaf versetzt und mein Reset-Schalter (wie auch zur Zeit) kaputt ist). Man kann aber sagen, daß man „Lords of Conquest" mit zwei bis vier Spielern recht gut spielen kann. Nach einer gewissen Eingewöhnungszeit kann man sich auch an die höheren Levels (mit mehr Rohstoffen und Schiffsbau) heranwagen. Das Programm dürfte somit auch etwas länger interessant bleiben.

Trotzdem, auch hier ist so manches nicht ideal gelöst worden. Neben der schlechten Grafik fiel mir auch die langsame Befehlseingabe auf. Die Musik ist typisch EA-mäßig, was heißt, daß man nicht sehr viel erwarten darf. Daß aber überhaupt Musik vorhanden ist (zumindest in der C-64-Version), will schon etwas heißen. Ich persönlich bevorzuge nach wie vor meine alteingesessenen Lieblingsspiele wie z.B. M.U.L.E., da sich dieses erheblich „flüssiger" spielt als die „Lords ...". Jenes ist also keine Pflichtveranstaltung.

Uli

Grafik	2
Handhabung	7
Taktik/Strategie	8-9
Motivation	8
Preiskleister	8

KONVERTIERUNGEN

AUF EINEN BLICK......!

Liebe Leser, das Bewertungssystem, das wir in der Ausgabe 4/88 zum letztenmal geändert haben, ist bei Euch gut angekommen. Das bewiesen uns zahlreiche Zuschriften auf die Konvertierungsseite der letzten Ausgabe. Hoffentlich haben wir's nun auch wirklich allen recht gemacht. Die Bewertungskriterien bleiben jetzt wie folgt: Unsere Benotungsskala reicht von -3 bis +3. Ist die Umsetzung äquivalent, gibt's eine 0, wenn sie besser oder schlechter als die Urfassung ist, geht's dementsprechend in die „+"- und „-"–Regionen. Mit einbezogen in diese Bewertung sind natürlich die Fähigkeiten des einzelnen Systems. Soweit klar? Dann viel Spaß beim Lesen!

Peter Braun

IKARI WARRIORS auf dem **C-64** hat mich doch stark enttäuscht. Eigentlich hatte ich mir von **ELITE** eine noch bessere Version als die Schneider-Fassung gewünscht. Die Musik ist zwar jetzt besser, dafür hinkt die Grafik wieder eine ganze Ecke hinterher. Auch ist das Spiel jetzt ein wenig schwieriger geworden, da die Kollisionsabfragen etwas ungenau sind. Zudem ist das Spiel auch noch schneller, was ebenfalls den Schwierigkeitsgrad steigert. Die Baller-Freaks kommen dafür voll auf ihre Kosten; ansonsten geht bei der 64er-Fassung nicht mehr so stark die Post ab. Da wäre doch sicher noch mehr drin gewesen, ELITE, oder?

Konvertierungsnote: -1

Muster von: Elite

★★★

Ein paar Ausgaben zuvor hatten wir schon mal **DARK CASTLE** von **MIRRORSOFT** getestet. Jetzt liegt die Konvertierung für den **Atari ST** vor. Das Spiel kommt wie üblich in einer Hochglanzpackung, aber diesmal mit drei (!) Disketten. Die Grafik ist mal wieder sehr gut, ein bißchen digitalisierter Sound ist auch dabei. Der Spielablauf ist gleich geblieben, er macht immer wieder Spaß. Besonders Uli schaut sich gerne die Szene an, wo die drei Gefangenen ausgepeitscht werden (Du Schlimmer, Du!). Einzig und allein der Diskettenwechsel stört ein bißchen beim Spielfluß. Die Joysticksteuerung hätte auch noch verbessert werden können, aber sonst ist das Spiel auch weiterhin gut. Wermuthstropfen: Laut Anleitung läuft DARK CASTLE nur mit Farbmonitor.

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Mirrorsoft

★★★

Karate-Fanatiker unter den Spectrum-Fans, aufgepaßt! Von **SYSTEM 3** gibt es jetzt **INTERNATIONAL KARATE+** für den **Spectrum**! Erstaunt war ich über die gute Grafik beim Spectrum - macht schon was her, so ein Monitorbild beim 128er! Das wären auch schon die Unterschiede bei den Spectrum-Versionen. Beim 128er gibt's Sound von Rob Hubbard, auf den die 48er-Besitzer leider verzichten müssen. Ohne Monitor flackert das Bild auch ein wenig. Dafür ist der animierte Hintergrund geblieben. Auch die Kämpfer sind kinderleicht zu steuern. Ein bißchen schwieriger ist es schon mit zwei Gegnern, aber dafür macht das Spiel viel Spaß. Insgesamt ist IK+ eine astreine Umsetzung auf den Spectrum geworden. So müßten alle Konvertierungen von Spitzenspielen aussehen!

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 1

★★★

Endlich, kann man schon sagen, gibt es die Konvertierung von **IN 80 TAGEN UM DIE WELT** für den **Atari ST**. Gut Ding braucht Weile, wie? Dann verstehe ich aber nicht, wieso die Jungs (oder Mädels) von **RAINBOW ARTS** nicht endlich ein flüssiges Scrolling miteingebaut haben. Die Grafik ist zwar immer noch sehr gut, aber der kleine Wackeleffekt stört doch ein wenig. Nichtsdestotrotz macht das vielseitige Spiel immer noch jede Menge Spaß, nicht zuletzt auch wegen der bunten Grafik. Sound habe ich allerdings ein wenig vermißt. Es ist halt alles beim alten geblieben. Wer will, kann ja in der ASM 11/87 noch mal den ausführlichen Bericht von Thomas Brandt dazu lesen.

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 10

★★★

Oh, je, was ist denn **RAINBOW ARTS** da mit **GREAT GIANA SISTERS** passiert? Die **ST**-Fassung hat ja überhaupt kein Scrolling mehr! Ist man mit Giana aus einem Bild heraus, kommt das nächste. Kein flüssiges Scrolling wie beim 64er. Sowas aber auch... Der Anfangssound ist mit der 64er-Fassung identisch, schneidet aber ein wenig schlechter ab. Bis auf das fehlende Scrolling ist die ST-Version jedoch mit der anderen völlig identisch, am Spielablauf hat sich nichts geändert. Wenn man das fehlende Scrolling nicht vermißt, kann das Spiel sogar Spaß machen.

Konvertierungsnote: -1

Muster von: 42

Gott sei Dank! Immerhin wurde die **Amiga**-*Fassung der* **GREAT GIANA SISTERS** *nicht in den Sand gesetzt, denn hier wird fleißig gescrollt. Die Grafik ist ganz hübsch, wenn auch nicht umwerfend, der Sound ist guter Durchschnitt, und es sind wieder alle Bonuslevels vorhanden. Was will man da noch meckern? Ach ja, natürlich: Der Cheat-Mode läßt sich bei dieser Fassung nicht mehr mit A,R,M,I,N einschalten! Schade, schade!*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 42

★ ★ ★

WINTER OLYMPIAD '88 *von* **TYNESOFT** *beeindruckte auf dem* **ST** *durch die guten Grafiken und den Versuch, anläßlich der olympischen Winterspiele schon wieder mit einem Wintersportspiel das große Geld zu machen. Die* **Amiga**-*Fassung zeichnet sich da ebenfalls durch eine sehr gute Grafik aus und durch die Tatsache, daß die verschiedenen Melodien nicht gesampelt, sondern programmiert sind. Aber keine Angst, der Sound ist besser als so mancher Sampel-Schrott, den man sich sonst anhören muß. Die Spielbarkeit des Programms hält sich bei zwei Disziplinen zwar in Grenzen, aber ansonsten sind die einzelnen Sportarten gut durchgestylt, lassen sich gut spielen und machen vor allen Dingen viel Spaß. Und das ist ja wohl die Hauptsache!*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 18

★ ★ ★

Für die Konvertierung auf den **Spectrum** *gilt für* **GRAND PRIX TENNIS** *von* **MASTERTONIC** *immer noch dasselbe wie in ASM 3/88. Die 3D-Perspektive ist zwar schön anzusehen, aber etwas ungewohnt zu spielen. Nicht nur beim 64er ist GRAND PRIX TENNIS schwer zu spielen, sondern auch auf dem Specci. Der Computer-Gegner spielt verteufelt gut, und man hat am Anfang mitunter Schwierigkeiten, selbst mal den Ball zu treffen. Tja, das ist schade, denn das Spiel macht sonst einen guten Eindruck. MASTERTRONIC hat wohl diese kleinen Mängel von der 64er-Fassung mitkonvertiert. Die Tennis-Simulation der einfachsten Art ist nicht besser und nicht schlechter geworden.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 1

★ ★ ★

Hipp, hipp, hurra, wir haben endlich wieder einen würdigen **KONVERTIERUNGSFLOP DES MONATS**! *Die Auszeichnung geht diesmal an* **ROLLING THUNDER** *für den* **C-64**, *bei dem es den Programmierern mal wieder gelungen ist, eine Umsetzung vom Spectrum auf den Commodore total zu versauen. Bei diesem Action-Baller-Game geht's darum, einige Levels durchzuhalten, verschiedene Bösewichte abzuknallen und diverse Hindernisse zu übergehen, während man lebenswichtige Munition und dergleichen mehr einsammelt.* **U.S. GOLD** *konnte beim Spectrum besonders durch die schöne Animation und die hohe Spielbarkeit begeistern, aber nichts von alledem ist auf dem C-64 vorhanden. Die Sprites sind - gelinde gesagt - recht grobschlächtig und bewegen sich ziemlich langsam. Weitere Punkte sind die schlichten Background-Grafiken, der absolut miese Sound und die total laaangsame Animation aller Charaktere. Da ein solches Spiel aber auch von Schnelligkeit lebt, ist das nicht gerade motivationsfördernd. Aber es kommt noch schlimmer: Die Steuerung ist so langsam und teilweise auch ungenau, daß die Leben gar schnell ausgehaucht sind. Unterstützt wird das rasche Spielende noch von einer Unzahl von Gegnern, die weitaus massierter als bei der Urfassung auftauchen und wild um sich ballern. Wenn Ihr unbedingt dieses tolle Coin-op spielen wollt, solltet Ihr Euch einen Spectrum besorgen, ansonsten laßt die Finger davon!*

Konvertierungsnote: -3

★ ★ ★

DAN DARE II, *von* **VIRGIN GAMES**, *liegt nun auch in der Version für den* **C-64** *vor. Das Ding ist immer noch verdammt schnell und könnte den Ballerfreaks viel Spaß machen. Bloß, wie schon Manfred mit der Schneider-Version, konnte auch ich mich nicht 100prozentig für das Spiel erwärmen. Der Funke springt irgendwie nicht richtig über. Schlechter ist DAN DARE II aber nicht geworden, leider aber auch nicht besser.*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Virgin

Echt total megamäßig geht jetzt der Punk auf dem **Specci** *ab, denn insbesondere die 128K-Version von* **MEGA APOCALYPSE** *hat einen Sound, der echt allererstes Sahnetörtchen ist!* **MARTECH** *ist da wirklich eine 1:1-Umsetzung vom C-64-Original gelungen. Auch sonst fand ich dieses Baller-Spielchen ganz interessant, denn wie lautet schließlich die Maxime unseres Baller-Enthusiasten Otti: Ballern ist, wenn's rumst und kracht!*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 1

★ ★ ★

Vor mir liegen die beiden Disketten vom **BMX SIMULATOR** *von* **CODEMASTERS** *für den* **AMIGA** *und den* **ATARI ST**. *Somit ist endlich einmal ein direkter Vergleich möglich. Gleich vorweg: Beide Versionen sind ausgezeichnet, von der Grafik und vom Sound. Während beide Versionen die gleiche Grafik besitzen, legt der Amiga mit dem besseren Sound noch eins drauf. Der Sound beim Atari ist für die Verhältnisse aber auch gut. Wie dem auch sei, die Konvertierungen sind gut und machen auch jede Menge Spaß.*

Kaufen wär keine schlechte Idee!

Konvertierungsnote: +1

Muster von: Code Masters

★ ★ ★

The Russians are back again in ASM! Von **MIRRORSOFT** *gibt es jetzt* **TETRIS** *auch für die etwas weniger beachteten* **MSX**-*Computer. Schade, denn durch solche guten Programme, bzw. durch solche guten Konvertierungen würden diese Computer sicherlich mehr Beachtung finden. Grundsätzlich hat sich am Spiel nichts geändert, es ist im Aufbau mit den anderen Versionen identisch. Doch weil nicht jeder auf dieses Spielprinzip abfährt, sollten auch die MSX-User das Teil erst einmal anschauen, bevor sie's kaufen!*

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Roland Toonen, Kevelaer

Mann, oh Mann, was ist denn **INFOGRAMES** da passiert? Die **C-64**-Konvertierung von **ISNOGUD** sieht ja zum Heulen aus. Konnte die ST-Version noch durch die gute Grafik begeistern, weist die 64er-Konvertierung mit einer groben Grafik auf, die das Spielen zur Qual macht. Den Sound habe ich ganz vermißt - bis auf eine Titelmelodie habe ich nichts gehört. Schade! Gerade bei den Möglichkeiten des 64er ist ISNOGUD eine Enttäuschung ersten Grades. Das hätte besser werden müssen!

Konvertierungsnote: -2

Muster von: Infogrames

★ ★ ★

Nach dem Ausrutscher von eben dürfen wir uns bzw. darf sich **INFOGRAMES** wieder freuen. Vom Multiabenteurer **BOB MORANE** haben wir jetzt die **ST**-Version des **Jungle-Part** bekommen. Die sieht gar nicht mal so schlecht aus, jedenfalls kann sie gegenüber der IBM-Fassung kräftig zulegen. Die Grafik wurde eine ganze Ecke verbessert, und ein gemütlicher Sound, der das Spiel gut untermalt, tönt jetzt fortlaufend durch den Lautsprecher. Zwar fehlt noch ein Scrolling, aber das stört hier nicht wesentlich. Wer auf Action-Adventures steht, kann sich's ja mal ansehen.

Konvertierungsnote: +2

Muster von: Infogrames

★ ★ ★

Und noch eine „0"-Konvertierung. Auch **ECO** von **OCEAN** ist in der **AMIGA**-Fassung absolut identisch mit der ST-Version. Ich konnte wirklich kaum Unterschiede feststellen. Auch in Sound und Grafik hat sich nichts geändert. ECO ist zwar keine ganz einfache Simulation, findet aber bestimmt genügend Käufer unter den Amiga-Besitzern, die einen Geduldsfaden aus Stahl und eine ganze Tasche voll Zeit haben. Bevor man's kauft, muß man es aber gesehen haben.

Konvertierungsnote: 0

Muster von: Ocean

★ ★ ★

Neues für die Hobbypiloten. Den **ADVANCED TACTICAL FIGHTER** von **DIGITAL INTEGRATION** gibt es jetzt auch für den **C-64**. ATF ist eine gut gelungene Mischung aus Kampfflugzeugsimulation und Strategiespiel, also dem, was ein gutes Spiel ausmacht. Grafik und Sound haben bei der Konvertierung keinesfalls gelitten, sie sind mit den ursprünglichen Versionen identisch. Jedenfalls macht das Spiel jede Menge Spaß, wenn man sich für diese Spieleart interessiert.

Konvertierungsnote: 0

Muster von: 46

★ ★ ★

Auch der zweite Teil von Bob Morane, **RITTERTUM**, wurde von **INFOGRAMES** konvertiert, diesmal für den **C-64**. Wer die ST-Grafik schon gesehen hat, ist sicherlich enttäuscht von dem, was bei der 64er-Fassung übriggeblieben ist. Die Sprites sind grob und schlecht animiert, tragen also nicht gerade viel zur Spielfreude bei. Auch der Sound ist nicht so, wie er sein könnte/müsste/sollte. Vergessen wir's lieber schnell wieder!

Konvertierungsnote: -2

Muster von: Infogrames

★ ★ ★

Wer hat es noch nicht gespielt, **SCRABBLE DE LUXE**, das beliebte Denkspiel? Wer einen **ST** besitzt, kann sich jetzt das Programm von **LEISURE GENIUS** holen. Einziges Manko: Für den ST gibt's Scrabble zur Zeit nur in der englischen Fassung, die ja, wie soll's auch anders sein, nur englische Wörter versteht. Wer der englischen Sprache mächtig ist, wird an dem komfortablen Programm sicherlich Gefallen finden. Kleiner Lichtblick am Horizont: Für den C-64 soll es angeblich bald die deutsche Fassung geben. Am besten mal nachfragen!

Konvertierungsnote: +2

Muster von: Virgin

★ ★ ★

THUNDERCATS für den **Spectrum** ist toll! Supergrafik, Supersound (128 k), tolle Spielbarkeit. Ein Hit von **ELITE!**

Konvertierungsnote: + 1

Muster von: 1

★ ★ ★

Schließlich noch **BONE CRUNCHER** von **SUPERIOR SOFTWARE.** Was gibt es schon groß zur **AMIGA**-Konvertierung zu sagen? Es ist ein typisches Plattform-Game zu einem recht günstigen Preis von ca. 47 DM.

Konvertierungsnote: +1

Muster von: Superior

Der Kommentar

CINEMAWARE

... und die Kids jubelten

London. Bereits in ASM Nr. 4/88 hatten wir einen kurzen Blick voraus auf die neuen CINEMAWARE-Programme geworfen, die am 25 März im National Film Theatre in London vorgestellt wurden. Wir waren dort und haben uns angesehen, wie die amerikanische Softwarefirma CINEMAWARE die beiden Programme „The Three Stooges" und „Rocket Ranger" an den Mann bringen will.

Um 12 Uhr öffneten sich die Pforten des National Film Theatre 2, um der interessierten Fachpresse die Games zu präsentieren, die den Spieler zukünftig in die „goldene Ära des Kinos" zurücktransportieren sollen - natürlich mittels Homecomputer. Nach dem üblichen Vorgeplänkel, Shake Hands und Begrüßungsbuffet, ging's dann zur Sache. Presse und Händler wurde in das Kino gebeten, in dem der „Launch" der Programme stattfinden sollte. Etwas verwirrt sahen Manfred und ich auf die Parkettplätze, die allesamt mit Kindern, die so um die acht bis zehn Jahre alt gewesen sein dürften, besetzt waren. Was sollen denn die Kids hier?

Wir wurden belehrt - die Vorstellung der Programme artete in nullkommanichts in eine Art amerikanische Show aus. Ein Animateur betrat die Bühne und begann damit, krampfhaft Stimmung aufzubauen (Wow, Yeah ...). Nun, zumindest die Kinder waren sofort bei der Sache; die übernahmen ihren Teil an der Promotion-Aktion perfekt. Schließlich wurden Ausschnitte aus den Kino-Filmen gezeigt, auf denen die beiden Games **ROCKET RANGER** und **THE THREE STOOGES** basieren. Zwischen den Filmszenen wurden über Monitore Ausschnitte aus den Computergames gebracht. Das alles war garniert durch wiederholt vom Animateur provoziertes Klatschen und Gekreische der Kinder, die immer dann besonders laut lachten, wenn irgendwer irgendwie zu Schaden gekommen ist, z.B. wenn bei ROCKET RANGER ein paar Soldaten vom Helden erschossen wurden.

Für diejenigen, die sich unter den beiden Games noch nichts vorstellen können, hier der Ordnung halber noch mal eine kurze Inhaltsangabe:

THE THREE STOOGES: Das Game basiert auf dem gleichnamigen Film, in dem die drei Stooges immer wieder in prekäre Lagen geraten. Slapstick und komödiantische Elemente machen witzige Unterhaltung daraus. Die drei Hauptpersonen (Larry, Moe und Curly) wollen im Computer-Spiel schnellstens zu Geld kommen, um ein Waisenhaus vor dem Abriß zu retten. Damit die drei nun an die Kohle kommen, versuchen sie sich in verschiedenen „Disziplinen", z.B. dem Preisboxen, sie lassen sich für Geld mit Torten bewerfen und vieles mehr. Dadurch befinden sich lauter kleine Spielchen im Spiel. Das verspricht, sehr abwechslungsreich zu werden. Die Grafiken sind natürlich wieder „erste Sahne".

ROCKET RANGER: Basiert ebenfalls auf einem Film, in dem eine Art Superman (Rocket Ranger) die Welt von einem machthungrigen Diktator befreien muß. Der Film war als Science Fiction angelegt, bei CINEMAWARE hat man für das Game als Leitthema die Nazi-Herrschaft in Deutschland ausgesucht. Rocket Ranger muß im Jahre 1940 versuchen, auf Seiten der Alliierten dem Krieg in Europa ein Ende zu bereiten. Zu diesem Zweck „erscheinen" plötzlich Waffen aus der Zukunft auf seinem Schreibtisch, und schon kann's losgehen. Schließlich sind auch Hitlers Mondstützpunkte, auf denen sich mit Nazi-Emblem geschmückte Raketen befinden, zu zerstören, um dem Diktator dann selbst gegenüberzutreten.

Spätestens jetzt fragt man sich, warum Cinemaware die Deutschen als Bösewichte ausgewählt hat und ein Zerrbild der Geschichte mit Nazi-Mondraketen zeichnet. Verkauft sich so etwas im Ausland gut? Wenn ja, wie ist es um das Deutschlandbild im Ausland bestellt? Man brauchte nur die lachenden und giggelnden, im Rhythmus klatschenden Kinder im Vorführ-Kino zu beobachten, um sich auszumalen, welche Folgen dieses Spiel in Kinderhand haben könnte. Nicht umsonst beschreibt CINEMAWARE seine Games so: „...die Trennung zwischen Fantasie und Wirklichkeit beginnt sich zu verwischen. Aber die Schlußfolgerung ist klar. Cinemaware vermittelt die reale Erfahrung." (Originalton Pressemitteilung).

Zu den „realen" Erfahrungen, die Cinemaware mit ROCKET RANGER vermittelt, gehört dann auch „Nazi-Zukunftstechnologie", wie z. B. Mondraketen. Da hilft es wenig, wenn in der deutschen Version die Begriffe „Deutschland" und „Nazi" durch „Leutonien" und „leutonisch/Leutonier" ersetzt werden. Der Rest der Welt wird ROCKET RANGER anders sehen.

Mit Vergangenheitsbewältigung hat ROCKET RANGER jedenfalls nichts zu tun - eher noch damit, das Bild des Nazi-Deutschen in die Gegenwart zu projezieren.

So wurden dann auch alle Leute im Kino aufgefordert, das amerikanische Soldatenlied „When Jonny comes marching home..." zu singen, Männlein und Weiblein abwechselnd, angeführt von Bob Jacob, dem Präsidenten der Cinemaware Corporation.

Wie stand es noch gleich in der Einladung? „Jeder, der sich nicht...sichtlich amüsiert, riskiert einen Rauswurf aus dem Programm." Wir haben einen solchen erst gar nicht abgewartet, sondern sind schon vorher gegangen. Hauptsache, die Kinder hatten was zu lachen - oder?

Martina Strack

Die konzert

Bevor wir Euch nun ein wenig mehr über die „Konzertierte Aktion", den Super-Wettbewerb mit den Wahnsinns-Gewinnchancen, verraten, müssen wir noch eine Kleinigkeit korrigieren. In der letzten Ausgabe nämlich haben wir geschrieben, daß Runde Eins am 30.03.88 stattfindet. Hier hat der Druckfehlerteufel mal wieder voll zugeschlagen, denn tatsächlich wird die Vorausscheidung am 30. April durchgeführt. Die meisten von Euch sind aber schon selbst darauf gekommen, daß hier etwas nicht stimmen konnte. Trotzdem noch einmal unsere Bitte: Entschuldigt unser Mißgeschick, und prägt Euch den 30.04. gut ein – oder besser noch – streicht diesen Tag ganz dick im Terminkalender an; denn was wir für Euch gemeinsam mit den Firmen BOMICO, KARSTADT, HORTEN, HERTIE und ATARI auf die Beine gestellt haben, hat es bisher in der deutschen Computerszene noch nicht gegeben. Doch nun kommen wir endlich zur Sache!

Name:

Straße:

Ort:

Tel.:

Ich möchte mitmachen in:

Einsendeschluß ist der 23.04.88

Der Ablauf

Am 30.04.88 treten in sieben Städten zur selben Uhrzeit je zehn Teilnehmer gegeneinander an, um bei dem Spiel **LEUTNANT BLUEBERRY** um Ruhm und Weiterkommen zu kämpfen. Jeweils die beiden Besten nämlich werden in das Finale einziehen, das am 18.06.88 ausgetragen wird. Ort des Geschehens sind Filialen von **KARSTADT** (Hamburg, Dortmund, Berlin und Essen), **HORTEN** (Düsseldorf und Hannover) sowie **Hertie** (München). Um mitmachen zu können, müßt Ihr den Coupon gut leserlich ausfüllen, uns auch Eure Telefonnummer nennen und uns mitteilen, in welcher Stadt Ihr in den Kampf ziehen wollt. Klebt den Coupon auf eine Postkarte, und schickt diese an den

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Postfach 870
3440 Eschwege.

Kennwort: **BOMICO**. Einsendeschluß ist der 23.04.88. Unter den Einsendungen werden die Teilnehmer gezogen und von uns bis zum 26.04.88 telefonisch benachrichtigt.

Also, am besten Ihr schickt Eure Postkarte sofort ab, damit Ihr unter den Glücklichen sein könnt, die einen der nebenstehenden Preise gewinnen können. Wir wünschen Euch viel Glück und ... vielleicht sehen wir uns ja demnächst mal „irgendwo in Deutschland"!

Die Gewinne

1. Eine Flugreise für zwei Personen mit einwöchigem Aufenthalt in Paris (die Unterbringung ist selbstverständlich inbegriffen); gemeinsames Abendessen mit COKTEL-VISION-Chef Roland Oskian und dem Zeichner des Comics LEUTNANT BLUEBERRY, Jean-Michel Charlier. Dazu spendiert die Firma **ATARI** einen Atari 520 STM mit Maus, Laufwerk SF 314 und Monitor SM 124. Außerdem legen wir, die **ASM,** noch einen original Geldspielautomaten drauf. Um das Ganze abzurunden, gibt es noch einen Jogginganzug von der Firma ATARI dazu.

2. Eine einwöchige Flugreise für zwei Personen nach Paris inklusive Unterbringung und Abendessen mit Roland Oskian und Jean-Michel Charlier. Dazu einen Jogginganzug und ein Geldspielautomat.

3. Eine Olympia-Reiseschreibmaschine, einen Jogginganzug und ein Geldspielautomat.

4.-14. Gutscheine für einen Einkauf in den jeweiligen Kaufhausfilialen plus ein ASM-Abonnement.

Die Jury wird sich in der Vorausscheidung wie in der Endrunde aus jeweils einem ASM-Redakteur, einem Mitarbeiter des Hauses **BOMICO** und einem Mitarbeiter des betreffenden Kaufhauskonzerns zusammensetzen. Unter den eingeschickten Coupons (siehe rechts) werden die Teilnehmer gezogen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

ierte Aktion

Und hier geht's rund:

KARSTADT, Hamburg, Mönckebergstraße

KARSTADT, Berlin, Hermannplatz

KARSTADT, Dortmund, Westenhellweg

HORTEN, Hannover, Seilwinderstraße

HORTEN, Düsseldorf, Berliner Allee

Und last but not least bei HERTIE in München, der „Weltstadt mit Herz", am Bahnhofsplatz

KARSTADT, Essen, Limbeckerplatz

SPIELHÖLLE

... mit teuflisch guten Informationen!

Na, habe ich Euch etwa zu viel versprochen, als ich in der vergangen Ausgabe einen Weltmeister angekündigt habe? Unser Weltmeister in dieser Ausgabe heißt JIM REMPE, der das Queue wie kaum ein anderer beherrscht. Natürlich können wir nicht genau zeigen wie man zur Weltklasse aufsteigt, aber was für Kunststöße ein „Könner" wie er auf dem grünen Filz fertig bringt ist schon beeindruckend genug. Immerhin gibt es beim Billard in den Spielotheken jetzt die Möglichkeiten, diesen Sport zu trainieren. Mehr und mehr begeistern sich die Billard-Freaks in den Spielhallen für das Spiel auf Zeit und nicht mehr für die Einzelspiele für 1,– DM. Das ist auch der Grund, warum wir in diesem Spielhallenbericht kurz auf den Billard-Tisch gestoßen sind. Immerhin gehört neben dem Flipper, Kicker und den Videospielen der Billard-Tisch zum festen Etat einer Spielstätte. Vielleicht können wir Euch mit der Bilderkette von Jim Rempe ja einen kleinen Anreiz liefern für einen Spielversuch.

Da staunt der Laie, und der Fachmann bleibt ganz cool. Wenn Jim Rempe Maß nimmt, bleibt kein Auge trocken.

Doch kommen wir nun zu dem ständigen Mittelpunkt der Spielhölle in der ASM. Was gibt es an Brand(t)aktuellen Videospielen in den Hallen. Kampf, Heldentum und fantastische Techniken sind diesmal angesagt! Zu guter Letzt haben wir dann auch noch etwas spassiges, was mit Sicherheit ein absoluter Renner werden wird.
Kommen wir also zum ersten Knüller in dieser Reihe. **Vigilante** von **irem** ist der neue Karate-Hammer. Weder Pistolen noch andere Waffen stehen einem hier zur Verfügung. Lediglich die eigene Körperkraft, Konzentration und Karatekunst bleibt einem, um seinen Gegnern das Fürchten zu lernen. Das Fürchten könnte man allerdings erst einmal selbst bekommen, wenn man sich seine Gegenspieler anschaut. Echte Bären, die sich in fünf verschiedene Skinheads-Banden aufteilen. Jede dieser Banden hat natürlich einen Boss, der auf Grund seiner besonderen Stärke die jeweilige Gruppe leitet. Da die gewaltigen Burschen nicht gerade zimperlich in ihren Methoden sind, geht ein jeder diesen Banden aus dem Weg. Diesen Weg würde man selbst sicherlich auch gerne einschlagen, wenn da nicht Madonna wäre. Was tut man nicht alles für seine Liebste! Doch kann man es unmöglich zulassen, daß diese ungehobelten Kerle sich an Madonna vergreifen wollen. Deshalb macht Ihr Euch natürlich auf, um die Geliebte zu befreien. Wie schon erwähnt, bleibt einem dazu nur die eigene Karatekunst und nicht irgendwelche Waffen. Das geht auch noch ganz gut, wenn man gegen

Immer wieder einer der Höhepunkte, wenn Jim Rempe seine Kunststücke demonstriert: Ein „Freiwilliger" hält als Abstoßpunkt her, Jim setzt das Queue an, und die angespielte Kugel landet im Loch. Die Sache mit Wilhelm Tell kann nicht aufregender gewesen sein!

ビジランテ

VIGILANTE™

die Masse der jeweiligen Bande antritt, doch hat man sich hier durchgekämpft, wartet der Big Boss auf einen. Dieser macht es einem besonders schwer, doch können wir an dieser Stelle wieder einen kleinen Tip geben. Solltet Ihr es tatsächlich schaffen den Bär in die Knie zu zwingen, bleibt an ihm dran. Wenn nicht sofort nachgesetzt wird, steht der miese Kerl glatt wieder auf. Also, wenn ihr ihn am Boden habt, macht ihn endgültig fertig. Habt Ihr Euch dann endlich durch alle fünf Gruppen durchgekämpft, könnt Ihr die Geliebte Madonna in Eure Arme schließen.

Großer Einsatz wird auch beim nächsten Spiel gefordert. **Shinobi** heißt der neue Renner, der zur Zeit in allen Hallen schwer belagert wird. Kein Wunder, wenn man die Vielfalt an Action sich vor Augen führt. Ein wenig fühlte ich mich an den Dauerrenner Rolling Thunder erinnert, doch wirklich nur ein wenig. Denn während bei Rolling Thunder einem nur zwei Actions-Tasten zur Verfügung standen, hat man bei Shinobi schon drei. Die braucht man allerdings auch, wenn man die fünf Stufen heil überstehen möchte. Neben den beiden üblichen Tasten für den Kampfeinsatz hat man nämlich noch eine „Magic-Ninja-Taste". Diese sollte man einsetzen, wenn es keinen Ausweg mehr zu geben scheint. Die Taste sorgt nur für den großen Knall und alle Gegner sind beseitigt. Zumindest auf diese Art und Weise. Selbstverständlich haben wir auch für dieses äußerst schwierige Spiel einen kleinen Tip auf Lager. Zwischen den einzelnen Spielstufen gibt es immer eine Art Bonusrunde, in der man ordentlich Punkte einheimsen kann. Nutzt diese Möglichkeit! Moment, der eigentliche Tip kommt doch noch. Wenngleich ich nicht zu viel verraten möchte, weise ich in der dritten Runde nur ganz dezent auf den Feuerwerfer in dieser Stufe hin. Er macht das Überleben leichter. Die Grafiken und der Sound kann getrost als gelungen bezeichnet werden, so daß man nur schwerlich von diesem Spiel wieder los kommt, wenn man sich einmal auf den großen Kampf eingelassen hat.

Doch kommen wir jetzt zu dem eigentlichen Knüller in dieser „Spielhölle". Zunächst nur als Einzelexemplar auf dem Markt vertreten, wird es demnächst der absolute Hit werden, sofern man den Spielern glauben darf. Allgemeine Zahlen bestätigen diesen Trend. Die Rede ist von **The Ninjawarriors** von **Taito**. Ein weiteres Action-Spiel, das es absolut in sich hat. Mit den abgebildeten Grafiken könnt Ihr schon ungefähr abschätzen, was Euch da erwartet. Was aber ein echter Knüller ist: Man spielt mit drei Monitoren. Wie das? Das Spielgerät ist halt ganz besonders aufgebaut. Neben dem normalen Monitor sind zwei Spiegelmonitore eingebaut, die einem das absolute Spiel-Feeling vermitteln. Echt beeindruckend, was einem bei diesem Spiel geboten wird. Natürlich gibt es auch eine besondere Geschichte zu diesem Spiel.

Wir befinden uns im Jahre 1996, wo Ninjas zur echten Rarität geworden sind. Nicht jeder kann halt der Tradition der Ninjas gerecht werden. Um so verständlicher ist es, daß sie gerade in der Zeit eine Klasse für sich sind. Dieser Elite gehört auch Ihr an. In dem Staat „El Cabar" herrschte lange Zeit Ordnung. Jeder ging seinem geregeltem Tagesablauf nach, wie wir ihn schon heute kennen. Dies wäre sicherlich auch 1996 noch so gewesen, wenn nicht ein grausiger Diktator an die Macht gekommen wäre. Aus dieser Not heraus erinnerte sich der Präsident des Landes an seinen guten Freund im fernen Osten. Wie es unter Freunden üblich ist, hilft man sich natürlich gerne. An dieser Stelle kommt Ihr zum Einsatz. Euer Chef schickt Euch in dieses Land, um dem unterlegenen Volk wieder auf die Beine zu helfen. Doch bevor Ihr loslegt, wieder einen kleinen Tip: Nehmt Eure Freundin mit! Nicht als seelische Unterstützung, sondern als Mitstreiterin. Sollte dies nicht möglich sein, könnt Ihr Euch immerhin entscheiden, ob Ihr mit Männlein oder Weiblein den schweren Gang antreten wollt. Was Euch auf dieser Reise durch das Land erwartet, läßt sich gar nicht beschreiben. Das muß man einfach gesehen haben. Die Spielmotivation, unterstützt von den drei Monitoren, scheint schier unglaublich zu sein. Allein hat man an diesem Gerät kaum eine Chance. Hier sind zwei Spieler wirklich angemessen. Man darf einfach vor nichts zurückschrekken, wenn man erfolgreich sein möchte. Selbst Panzer und Starfalter müssen außer gefecht gesetzt werden, indem man auf die Objekte draufspringt und den Gegner niedermacht. Egal ob der auf einen anlegt oder das Bodenpersonal einen überrascht. Die Grafiken sind bei diesem Spiel wirklich das non-plus-ultra. Selten so etwas gutes gesehen! Wenn Ihr dieses Spielgerät seht, versucht Euer Glück, Ihr werdet es kaum bereuen!

Zuguterletzt kommen wir noch zu einem recht spassigen Spielgerät, was wohl auch verstärkt außerhalb der Spielhallen zu finden sein wird, da es Jugendfrei ist. Ich spreche hierbei von **Paddle-Mania**, welches

Die Grafik vom Feinsten, das Spielgeschehen rasant: NINJA WARRIORS von TAITO.

BLASTEROIDS

Demnächst in den Spielhallen zu finden: BLASTEROID, der Nachfolger des legendären ASTEROID.

demnächst auf dem Markt erscheinen wird. Die Spielfreude wird gerade bei diesem Game gesteigert, indem man mit zwei Spielern agieren kann. Natürlich kann man auch alleine spielen, doch ist es viel interessanter wenn man zu zweit gegen den Computer oder gar gegeneinander antritt. Zum Spielgeschehen muß man allerdings folgendes sagen: Selten habe ich so viel chaotische, aber verdammt gute Eindrücke sammeln können. Chaotisch, weil alles einzigartig ist und keine richtig existierende Regeln übertragbar sind. Im Prinzip dreht es sich hier um ein Tennisspiel, was durch gewisse Grafiken äußerst gut und amüsant unterstrichen wird. Zwar kommen einem die Namen nicht bekannt vor, doch weisen die Grafiken allzu deutlich auf Gegner wie Ivan Lendl oder Steffi Graf hin. Richtig putzig, und wer wollte nicht schon mal gegen Steffi ein heißes Match bestreiten, vielleicht sogar noch gewinnen. Gewinnen kann man hier allerings auch nicht nach den gewöhnlichen Tennisregeln, denn das Spielziel ist ein ganz anderes. Warum soll man denn nicht auch beim Tennis Tore erzielen können. Dies ist hier nämlich gefordert. Doch nicht genug der ungewöhnlichen Dinge. Wer meint ein ganz normales Tor vorzufinden, der muß sich bei diesem Spielautomaten eines besseren belehren lassen. Eine sich bewegende Wand öffnet und verschließt diese Pforte zum Glück bzw. Sieg. Das Siegen wird einem vor allem nicht leicht gemacht, wenn man auf einmal gegen ein Volleyballteam antreten muß. Allerdings nur mit drei Spielern bestückt - welch Vorteil! Knallhart kommt auch der asiatische Handballer, der einen Hammer hat, daß einem die Ohren schlackern. Für Spielspaß ist bei Paddle-Mania jedenfalls gesorgt, ob allein, zu zweit oder gegeneinander. Ein weiteres Plus: Es wird für jeden zugänglich sein! Somit sind wir auch schon wieder am Ende der Spielbesprechungen dieser Spielhölle. Trotzdem möchte ich noch kurz auf die vielen Leseranregungen eingehen. Die Reaktion auf die Sparte „Spielhölle" ist einfach überwältigend. Natürlich versucht man auch den besonderen Wünschen irgendwo gerecht zu werden. Eins möchte ich jedoch auch in der Zukunft nicht machen - Bewertungskästchen! Dies hat auch seinen bestimmten Gründe. Einer davon ist die Tatsache, daß ich immer nur einen minimalen Teil des riesigen Angebots vorstellen kann. Klar, daß ich somit nur die besten Spielgeräte herausgreife, um Euch einen kleinen Tip mit auf den Weg in die Hallen zu geben.

Wie würde es also aussehen, wenn überall ein Hitstern auftauchen würde, mit der entsprechenden Bewertung. Eintönig und genauso aussagekräftig wie die bisherigen Spielbesprechungen. Dann nehme ich doch lieber noch ein Foto mehr mit auf die Seiten, was einfach das unterstreich, was Ihr in der Textform erfahren könnt. OK?
Auf den größten Leserwunsch werden wir dann in einer der nächsten Ausgaben eingehen. Was es ist, wollen wir heute aber noch nicht verraten. Bis dann!

So geht's auch: Mit den Queues als Rampe versenkt Jim gleich zwei Bälle. Wenn Ihr es auch mal probiern wollt – Übung macht den Meister!

.... GESEHEN VON:
THOMAS BRANDT

c16chris

Microwelle

Liebe Leser,

wie einige von Euch bemerkt haben, ist die erste Vorstellung unter dieser Rubrik ja nicht ganz das Wahre gewesen, denn „Outfire" vom „Rainbowsoftwareclub" entpuppte sich als Original-Demo vom SHOOT'EM UP CONSTRUCTION KIT. Das finden wir natürlich nicht gerade toll, daß uns jemand ein solches Demo-Programm unterjubelt und noch nicht mal ein bißchen an dem Programm verändert. Wir hatten uns nämlich nicht alle Demos des vorgenannten Programms angesehen, und diese „Überraschung", die es mit „Outfire" (oder sollte es „Outlaw" heißen?) gegeben hat, ist ausgesprochen ärgerlich (zu deutsch: wir sind sauer). Wir hoffen, daß uns in Zukunft wirklich nur solche Programme erreichen, die frei sind von Rechten Dritter. Auf jeden Fall haben wir diesmal ein besonders gutes Programm vorliegen, auf das wir besonders die vertreibenden Softwarehäuser aufmerksam machen wollen. Das Programm heißt FUGGER (C-64), ist ein Strategieprogramm und kann sich durchaus mit ähnlichen deutschen Produktionen messen. (str)

Die Fugger

(The Electric Ballhaus)

Liebhaber strategischer Handelssimulationen kommen an **DIE FUGGER** wohl nicht vorbei. Das ist der Eindruck, den dieses Programm nach mehrtägigem Test hinterlassen hat. Im Gegensatz zu anderen „Hobby"-Produkionen stimmt hier alles. D.h. das Programm ist ausgereift, durchdacht, und auch die Ausführung genügt den Ansprüchen an ein mittelschweres Strategiespiel durchaus.

Doch zunächst: worum geht's. Wer ein bißchen in Geschichte aufgepaßt hat, weiß, daß die Fugger im Mittelalter ein riesiges Handelsimperium aufgebaut hatten. Zu diesen Zeiten sind sie ein armer Schlucker, der nach dem Tode seines Onkels ein Fuhrwerk, eine Faktorei in Einbeck, 20 Faß Bier und 500 Taler erbt. Jetzt müssen Sie zusehen, ob es ihnen gelingt, ein Handelsimperium wie das der Fugger aufzubauen. Aber glauben Sie nicht, daß das so über Nacht zu machen ist.

Nun, die ausführliche Anleitung zu diesem Game macht nicht gerade Mut, denn es wird gleich darauf hingewiesen, daß in dieser Simulation auch Schicksalsschläge den Spieler treffen können, außerdem landet man leicht im Schuldturm oder hat sein Vermögen verspielt. Letzteres ist uns zwar nicht passiert, aber „rumkrebsen" muß man schon eine Weile, bevor an den Zukauf von Faktoreien und Arbeitskräften zu denken ist.

So läuft das Spiel ab: Zuallererst erscheint ein Titelbild mit ansprechendem Sound. Durch Feuerknopf kommt man dann in das Menü zur Wahl eines neuen bzw. eines abgespeicherten Spiels. Wir wählen „neues Spiel". Zunächst geben einer oder mehrere Spieler ihren Namen ein und ihr Geschlecht (wegen der Anrede). Dann erscheint eine Karte, auf der die verschiedenen Städte, in der Faktoreien errichtet werden können, eingetragen sind. Links auf dem Screen erscheinen die eingetroffenen Ladungen, d.h. zu Beginn das geerbte Bier, denn mehr Waren sind ja nicht vorhanden. Dann geht's weiter mit Feuerknopf ins Hauptmenü. Von hier aus kann man anwählen: Lager, Faktoreien, Fuhrwerke, Karl und Beenden. Im Hauptmenü erhält man noch folgende Informationen: Lagerbestände (bildlich), Menge der Fuhrwerke, deren Zustand (z.B. 55%), Menge des Lagerraums in Quadratmeter und Anzahl der Arbeiter (zu Beginn hat man einen in Einbeck). Im Menüpunkt Lager kann man Warenverkäufe, Lagerrumankäufe und -Verkäufe tätigen. Die gesamte Steuerung erfolgt über Joystick, wobei jeder Menüpunkt einer Richtung und

das Beenden des jeweiligen Menüs dem Feuerknopf zugeordnet ist.
Man sieht in dem Menüpunkt „Lager" auch, wieviel welche Ware kostet (bzw. zu welchem Preis man sie verkaufen kann, denn Ankaufen kann man nicht). Zweiter Punkt ist „Faktoreien". Hier können Faktoreien ge- und verkauft werden sowie Arbeiter eingestellt bzw. entlassen werden. Unter dem Menüpunkt „Fuhrwerke" ist natürlich auch die Menge der Fuhrwerke angegeben, die man besitzt (solche Infos sind in jedem Menüpunk jeweils enthalten). Hier kann man Aufträge zum Bau neuer Fuhrwerke geben (die Preise sind z.T. gesalzen), bzw. Fuhrwerke instandsetzen (bei schlechtem Wetter ist der Verschleiß größer) und das Wichtigste: Von hier aus werden die Fuhrwerke in die einzelnen Faktoreien entsandt, um dort die produzierten Waren abzuholen, die man anschließend wieder verkaufen kann.
Schließlich bleibt noch der Menüpunkt „Karl" übrig: Karl ist der neue Kaiser, den man mit Geld unterstützen kann. Sie erinnern sich, die Fugger hatten ja auch mit Unsummen die Regierung unterstützt und nie einen Pfennig von diesem Geld wiedergesehen. Eines sollten Sie aber wissen, ohne Karl bzw. dessen Nachfolger läuft nichts mit den Adelstiteln, die Sie ja mal erreichen wollen. Also müssen Sie wohl oder übel in den sauren Apfel beißen - allerdings logischerweise erst,

$$$ Finanzen $$$
Herr frank Jahr 1500
Die Unterstützung der Kaufmannsgilde beträgt in diesem Jahr 131 Taler.
Die Löhne Ihrer Untergebenen :
Arbeiter Söldner Räuber
max
min
Gruppe ←/→
Wieviel ↑/↓
Beenden 0

um, wenn Sie zu tief in der Kreide stehen: sie werden kurzerhand gepfändet. Viele Features wie kleine Musikstücke, die zu verschiedenen bestimmten Gelegenheiten auftauchen, sorgen für Abwechslung. So können Sie bei gutem Management in den Stadtrat berufen werden, der Ihnen ein nicht zu verachtendes Einkommen bringt. Außerdem sind da noch die „Schicksalsschläge", die nicht immer verheerenden Charakter haben: z.B. können Lagerräume niederbrennen oder aber Sie gewinnen ein zusätzliches Fuhrwerk.
Außerdem lädt Karl Sie vielleicht ein, eines seiner Hofkonzerte zu veranstalten. Der Computer entscheidet hier, ob Sie Karl ein harmonisches oder ein disharmonisches Stück zu Ohren kommen lassen und damit

Fugger

wenn Sie zu einigem Wohlstand gekommen sind, denn knauserig dürfen Sie beim Landesherrn nicht gerade sein, wenn Sie in seiner Gunst steigen wollen.
Nach soviel Vorrede zum eigentlichen Spielablauf. Sie versuchen natürlich, möglichst viel Waren zu produzieren und zu verkaufen, um Fuhrwerke und später auch Faktoreien zu erwerben. Haben Sie sich finanzielle übernommen, kommen Sie vor ein Geschworenengericht, das darüber abstimmen wird, ob Sie im Schuldturm landen oder nicht. Einen kleinen Kredit räumt man Ihnen gern ein, doch wenn dieser zu groß werden sollte: siehe oben. Abgesehen davon, geht man auch mit Ihren Faktoreien und Fuhrwerken nicht gerade zimperlich

auch, ob sie in Karls Gunst sinken oder steigen. Es wäre zuviel verlangt, hier alles aufzuzählen, was dem Spieler widerfahren kann. Auf jeden Fall müssen Sie den Aufstieg in zwei Generationen schaffen (Ihr Sohn übernimmt Ihre Nachfolge, wenn Sie sterben). Ziel des Ganzen ist es, den Fuggern ebenbürtig zu werden, um in diese Familie einzuheiraten. Bis dahin muß man aber folgende Stufen erklommen haben: Weber/in, Fuhrmann/frau, Kaufmann/frau, Händler/in, Großhändler/in, Reichsbaron/in, Reichsgraf/gräfin, Reichsfürst/in.
Bis Sie das allerdings geschafft haben, wird es schon eine Weile daueern. Allein kommt man auf jeden Fall schneller vorwärts - aber mit mehreren machen DIE FUGGER mehr Spaß, denn dann kann man seine Gegner auch überfallen (mit Räubern) und denen auf nicht ganz saubere Art und Weise die Ware abluchsen. In dieser Extra-Sequenz müssen Räuber und Militärs postiert werden, so daß man hier noch ein Strategiespiel im Strategiespiel hat. Eine Bemerkung noch am Rande: Der Spielstand ist speicherbar, und das funktioniert auch - ohne Macken.
Fazit: DIE FUGGER ist ein klasse Game, das in seiner Art an Hanse erinnert. Software-Häuser: greift zu! Es gibt genug Freunde dieses Spiel-Genres, denen DIE FUGGER gefallen werden. *(Red.)*

Grafik	**5**
Handhabung	**10**
Technik/Strategie	**9**
Spielwert	**10**

Für das Game DIE FUGGER zeichnen verantwortlich: Lars Martensen, Hinter den Gärten 46, 3057 Neustadt, sowie M. Kriesell.

● So wird's gemacht!

Vielleicht hat dieser Test ja den einen oder anderen von Euch dazu animiert, auch was Eigenes auf die Beine zu stellen, sei es nun ein Action-Game, ein Adventure oder eine Simulation. Wir hoffen auf rege Teilnahme an unserer Microwellen-Action, und vielleicht gelingt Euch der große Wurf mit Eurer Eigenproduktion.

Wer also glaubt, etwas Gutes „auf der Pfanne" zu haben, der sollte schleunigst mit uns Kontakt aufnehmen oder sein Programm am besten gleich zur ASM-Redaktion schicken. Wichtig sind eine ausführliche Programmbeschreibung und natürlich die Angaben zur Person des Programmierers. Wir setzen selbstverständlich voraus, daß es sich bei allen Einsendungen um selbsterstellte Programme handelt, die frei sind von Rechten Dritter.

TRONIC-Verlag
ASM-Redaktion
Kennwort: MICROWELLE
Postfach 870
Eschwege

Ein Meister seines Fachs!

ASM HIT

Programm: The Grammar Master, **System:** Commodore 64, **Preis:** ca. 50 Mark, **Hersteller:** Falken-Software, Falken-Verlag GmbH, Postfach 1120, 6272 Niedernhausen/Ts, **Muster von:** Falken-Verlag.

Sehr schön, daß es dann und wann mal Programme gibt, die sich einfach testen lassen, sofort Ihre Stärken und/oder Schwächen zeigen und logisch aufgebaut sind. Eines dieser Programme ist **THE GRAMMAR MASTER** von **FALKEN-SOFTWARE.** Somit können wir ohne lange Vorrede auch gleich in medias res gehen:

Bei dieser Lehr- und Lernsoftware handelt es sich um ein ausgezeichnetes Produkt, das sich streng an den Maßstab, sprich: Grammatik des Englischen, im Lehrbetrieb an den Hochschulen hält. Das ist positiv! Der Lehrmeister ist in diesem Fall der Rechner (C-64), der Ihnen Regeln erklärt, Sie Übungen und Tests durchführen läßt und auf Klippen in der englischen Sprache aufmerksam macht. Doch eines gleich vorweg: THE GRAMMAR MASTER ist **für den Anfänger nicht geeignet!** Vielmehr geht es dem FALKEN-(DATA BEUTNER-)Produkt darum, Englisch-Interessierten den „letzten Schliff" zu verpassen. Besonders wertvoll erscheint mir das Ding für Schüler und (vor allem) Studenten, die sich gerade mit dem Subject English herumschlagen (müssen). Anmerkung: Der „Meister seines Faches" bezieht sich auf britisches Englisch!!!

Zur Aufteilung und zum Inhalt: Die Diskette enthält folgende Daten: TEST YOURSELF (Eingangstest); GET INFORMATION (Erklärung des Aufbaus); DO EXERCISES (Übungsstunden); FIND THE CORRECT TENSE (Zeitenbestimmung) und LEARN IRREGULAR VERBS (unregelmäßige Verben lernen). Mit im Bildschirm eingeblendeter Tastenbelegung („F-Tasten") kann man entweder Tests starten und fortführen, sich für einen anderen Programmteil entscheiden oder sich „aufklären" lassen.

Bei den Tests - besonders beim Eingangstest - stellte sich (überraschenderweise) heraus, daß die Qualität der gestellten Aufgaben sehr hoch ist, d.h., es werden sehr hohe Anforderungen an den „Probanden" gestellt. Das ist insofern sehr gut, da die englische Grammatik in einer äußerst präzisen, ja pingeligen Form dargestellt wird. Natürlich ist das wiederum Schulenglisch - keine Umgangssprache, wie wir sie im Kontakt mit den Native Speakers verwenden sollten. Man kann aber mit einer derart exakten Schulung den Grundstein für eine perfekte Grammatik legen, auch wenn wir hier und da etwas „Formales" gelehrt bekommen.

Ich möchte auf die zahlreichen Fragen und Übungen nicht genauer eingehen, weil ich sonst eine ganze Latte an positiven Elementen des GRAMMAR MASTERs präsentieren müßte. Es sei nur angemerkt, daß der User angehalten wird, präzise zu antworten. Gnadenlos werden ihm seine Fehler vorgehalten; es wird gar eine Empfehlung ausgesprochen, bestimmte Topics zu wiederholen. Im GET INFORMATION-Teil erwartet uns eine komplette Liste der Haupt-Features der englischen Grammatik. Diese reicht von der Erklärung der verschiedenen Zeiten bis zu den einzelnen Satzbausteinen (Simple Present, Present Continuous, Present perfect, ... Simple Past, Past Continuous, ...Since and For, ... Conditionals, ... Passive Voice, ... Reported Speech, ... Irregular Verbs, ... Adjectives usw.).

FALKEN-SOFTWARE THE GRAMMAR MASTER Englische Grammatik üben und beherrschen C 64 C 128 PC FALKEN VERLAG

> **»THE GRAMMAR MASTER ist das bislang beste und stärkste Programm dieses Genres, das ich in den Fingern hatte - man sollte es sich unbedingt zulegen!«**

Lassen Sie mich noch einen kleinen Schwachpunkt in diesem großartig angelegtem Projekt THE GRAMMAR MASTER aufgreifen (ganz ohne „zartes" Motzen geht's halt doch nicht!): Bei den IRREGULAR VERBS (den unregelmäßigen Verben) finden wir eine Vielzahl der Unregelmäßigen des Englischen wieder; manche sind für den Grundstock zwingend, andere dagegen könnte man getrost vernachlässigen. Die Worte sind in Infinitiv, Past und Participle zwar fehlerfrei, doch hätte man sich bei dem deutschen „Equivalent-Wort" etwas mehr Mühe geben sollen. Dieser leichte Vorwurf bezieht sich z.B. auf „to abide", „to rid" oder auf „to shed". Die deutsche Übersetzung lautet hier in der Reihenfolge der obengenannten: „bleiben", „befreien" und „abwerfen". Hier hätte man nicht (wahllos?) eine der möglichen entsprechenden deutschen Worte einsetzen dürfen. Meine Vorstellungen in dieser Hinsicht hätten so ausgesehen, daß die Verben mit den verschiedenen Präpositionen erklärt werden. D.h.: „to abide by" - „sich an etwas halten", „to get rid of" - „jemanden/etwas loswerden", „to shed tears" - „Tränen vergießen"...

Neben der schon erwähnten Tatsache der exakten Schulung der Grammatik des Englischen gab es doch einige kleine Fehler, die aber nicht zulasten des Gesamteindrucks des Programms gehen. Ein Beispiel: „if you drive too fas, they'll stop you!" Positiv: Exaktes, wenn auch formales Englisch. Negativ: „fas" statt „fast"; das Komma ist im Englischen (in diesem Fall) nicht zwingend vorgeschrieben, wird eher ausgelassen...

Die Bilanz: THE GRAMMAR MASTER ist das bislang stärkste Grammatik-Lehr- und Lernprogramm, das ich in den Fingern hatte. Obwohl diese Version schon Mitte 1987 auf dem Markt war, hat sie es verdient, hier in ASM Erwähnung zu finden. Die C-64-User, die noch einiges in puncto English Grammar tun wollen, sind gut beraten, auf dieses Produkt aus dem FALKEN-VERLAG zurückzugreifen! Das Programm ist logisch aufgebaut, kostet nur ein paar Pfennige (ein Tutor oder Nachhilfe wären teurer!) und hat dadurch eine „wissenschaftlich gesehene Daseinsberechtigung". Derjenige, der Colloquial English lernen möchte, sollte sich in ein englischsprechendes Land begeben. Allen anderen Interessierten kann ich nur raten, THE GRAMMAR MASTER zu kaufen!

Manfred Kleimann

Lehrmethode	**11**
Lerneffekt	**11**
Präsentation	**12**
Anreiz	**11**
Preis/Leistung	**11**

„Jaffa"-

Programm: Maschinenschreiben, **System:** C-64 (getestet), IBM, Schneider (Disk), **Preis:** 50 - 80 DM, systemabhängig, **Hersteller:** Falken-Verlag, **Muster von:** siehe Hersteller.

Maschinenschreiben ist eine Tätigkeit, die an sehr vielen Arbeitsplätzen heutzutage gebraucht wird, sei es nun auf einer „echten" Schreibmaschine, am Textautomaten oder auf der Tastatur eines Computers. Mit Letzterer und dem Programm **MASCHINENSCHREIBEN** vom **FALKEN-VERLAG** soll man diese hohe Kunst laut Programm-Untertitel „in 10 Tagen spielend" lernen können.

Um es gleich vorwegzunehmen: In 10 Tagen hat man das Blindschreiben wohl auch nicht mit diesem Programm gelernt, denn um das nur einigermaßen flüssig zu können, muß man sehr sehr lange üben. Mit Dransetzen und die Übungen runterklappern ist es nicht getan. Allerdings halte ich das Programm als Unterstützung eines Schreibmaschinenkurses oder auch als Hilfe für den Autodidakten für sehr geeignet, zumal

Nicht erstzunehmen

Programm: EGO Tests, **System:** IBM und Kompatible, **Preis:** ca. 69 DM, **Hersteller:** Falken-Verlag, **Muster von:** siehe Hersteller.

Gehören Sie zu den Leuten, die in diversen Zeitschriften diese Fragen beantworten wie z.B. „Sind Sie eine gute Hausfrau?" oder „Sind Sie ein Traumtänzer?". Nein? Trotzdem sollten Sie weiterlesen, denn eine Sammlung ähnlicher Fragen ist in dem Programm **EGO TESTS** vom **FALKEN-VERLAG** erschienen. Und diese sind sogar recht amüsant. Mit diesem Programm soll man alle wesentlichen Bereiche seines Lebens untersuchen können: die geistige Gesundheit (?!!???), Partnerschaft, Freundschaften, Liebesleben, soziale Beziehungen, Gedächtnis, Erfolgschancen und vieles mehr. Das Wesentliche wäre damit schon gesagt. Es bleibt nur noch zu erwähnen, daß eine derartige Vielzahl von Einzeltests, wie z.B. „Ist Ihr Partner ein Chauvi?" oder „Sind Sie ein Superhirn?" jeweils unter Testoberthemen zusammengefaßt ist, daß man sich ein paar Tage mit den Tests amüsieren kann. Bis zu fünf Benutzer können ihre Tests miteinander vergleichen, da diese abgespeichert werden und jederzeit abgerufen werden können. Auch kann jeder einen Test wiederholen und das aktuelle Ergebnis mit dem „Erstergebnis" vergleichen. „Persönlichkeitsentwicklung" nennen die das.

Jeder Einzeltest läuft so ab, daß der Befragte zunächst die Eigenschaft, um die es geht, auf einer Skala von 0 - 50 selbst einschätzen soll. Außerdem muß er eine Fremdeinschätzung angeben, d.h., was er denkt, wie andere über ihn in dieser Frage denken. Dann folgt der Test mit einer Reihe von Fragen, die möglichst wahrheitsgemäß beantwortet werden sollen. Die Antworten variieren zwischen Ja-Nein-Entscheidungen und Multiple-Choice-Vorgaben. Am Ende des Tests erfolgt eine Auswertung der Abweichungen von Testergebnis, Selbst- und Fremdeinschätzung.

EGO Tests

Wir ASM-Redakteure haben natürlich diverse Tests ausprobiert und vor dem Blechkumpel unser Innerstes ausgebreitet. Anschließend haben wir das Testergebnis mit einer „echten" Fremdeinschätzung, nämlich der der anderen Redakteure, verglichen, und siehe da, der Blechkumpel ist weiß Gott nicht unfehlbar. Unabhängig davon, sind die Antwortmöglichkeiten zum Teil sehr stark begrenzt. Die Verfasser der Texte, auch der abschließenden „Beurteilung", haben da wohl ihre eigenen Vor- und Werturteile als Maßstab angesetzt.

Letzteres bemerkt man schon an der Auswahl der Oberthemen. Da wäre z.B. „Ihr Umgang mit Männern". Darunter befinden sich z.B. Tests wie „Sind Sie die Frau, von der er träumt?" oder „Ist Ihr Partner ein Chauvi?". Selbstredend, daß es keine „Oberthemen" gibt wie: „Ihr Umgang mit Männern" bzw. Einzeltests wie „Ist Ihre Frau eine blöde Emanze?"

Dieses Testoberthema „nur für Frauen" ist nicht das einzige, was unter diese Rubrik fällt. Die Tests über das Liebesleben enthalten auch die Frage: „Sind Sie romantisch?". Diesmal steht's sogar extra dabei: „nur für Frauen". Anscheinend braucht man bei Männern gar nicht danach zu fragen, wohl aber bei Frauen (erinnern Sie sich an die Einleitung? Sie können alle „wesentlichen" Bereiche Ihres Lebens untersuchen, darunter auch Ihre „geistige Gesundheit"!) Nun ja, ich halte mich für ziemlich unromantisch mit gelegentlichen Ausnahmen. So habe ich mich selbst eingeschätzt, die Fremdeinschätzung liegt genauso.

Ich habe diesen Test gemacht, und heraus kam, daß ich ziemlich unromantisch bin (mit gelegentlichen Ausnahmen). Deshalb empfehlen mir die Autoren, doch ab und zu mal ein Liebesroman zu lesen. Daraus könnte man folgende Schlüsse ziehen: Frauen (sofern sie geistig gesund sind) haben mittelmäßig romantisch zu sein. Wenn eine Frau nicht sehr romantisch ist, sollte sie Abhilfe schaffen, z.B. durch das Lesen von Liebesromanen!

Tja, was soll man dazu noch sagen. Daß die Antwortmöglichkeiten ausgesprochen klischeehaft sind, sieht man auch an folgender Frage aus dem Test „Ist Ihr Mann ein Chauvi?". Die Frage lautet: Wenn Sie mit ihm zu einer politischen Versammlung gingen würde er a) Ihnen vorschlagen, solange einkaufen zu gehen, b) Ihnen sagen, daß Sie irgendwo warten sollen, c) doch lieber allein gehen. Die Möglichkeit „d)", nämlich daß er sagen könnte „Komm doch mit!" oder gar „Ich freu' mich, daß Du mitkommen willst" kommt anscheinend in den Reaktionsmöglichkeiten des Autors überhaupt nicht vor.

Eine ganze Menge solcher Begrenztheiten (oder sollte man sagen, Beschränktheiten) kommen in diesen Tests vor, so daß man nur eindringlich davor warnen kann, die Ergebnisse überhaupt ernst zu nehmen.

Allerdings kann man einige vergnügliche und unterhaltsame Stunden mit den Test verbringen, um z.B. vom Computer bescheinigt zu bekommen, ob man ein Nörgler ist, wie es mit der Intelligenz aussieht, ob man lernfähig ist, bescheiden, ehrlich, charakterfest, mißtrauisch oder leicht genervt usw. usw.

Fazit: EGO TEST ist ein Witz, über den man stellenweise lachen kann.

Martina Strack

Grafik	6
Effekt	großes Spektrum
Anreiz	6
Methode	fragwürdig
Preis/Leistung	4

raining

es gegenüber dem reinen Schreiben auf einer „echten" Schreibmaschine einen Vorteil bietet.

Die Tastatur des Computers (in diesem Fall der C-64) wurde so umprogrammiert, daß sie der Schreibmaschinen-Tastatur entspricht; für die Tasten gibt es kleine Aufkleber, mit denen die geänderten entsprechend gekennzeichnet werden können. In den einzelnen Menüs findet man sich sehr schnell zurecht. Von Interesse sind für den Lernenden natürlich vor allem die vorgegebenen Übungen, aber auch eigener Text kann gespeichert werden.

Das Programm beginnt wie wohl jeder Schreibmaschinenkurs mit der Grundstellung. Es wird sehr wenig textlich erklärt, dafür werden auf einer Tastatur die Stellungen der einzelnen Finger dargestellt. Damit läßt es sich leben, wenn es auch für den „blutigen Anfänger" nicht ganz optimal sein mag, der vielleicht doch noch etwas mehr Erklärung erwartet. Dann geht's los!

Insgesamt 32 Lektionen, davon viele unterteilt in Unterlektionen, sind vorhanden und können durchgearbeitet werden. Dabei wird in von Schreibmaschinenkursen bekannten Schritten vorgegangen (fdsa jklö asdf ölkj gefolgt von ersten kleinen Worten wie fall, als, da, ja, kajak, skala, kassa, jaffa usw.).

Während man die Worte bzw Zeichen, die auf dem Bildschirm vorgegeben sind, schreibt, läuft eine Uhr mit, und auch die Fehler werden gezählt. Außerdem gibt's einen Mißton, wenn man sich vertippen sollte. Hat man eine Lektion beendet, so wird eine Statistik ausgegeben, in der die Anschläge pro Minute sowie die Fehlerzahl ausgegeben werden. Hier kann man also seine Fortschritte messen.

Der Vorteil, den das Programm MASCHINENSCHREIBEN bietet, ist folgender: Dadurch, daß die Wortfolgen auf dem Bildschirm stehen, kann man sich sehr gut zwingen, nicht auf die Tastatur zu gucken. Fängt man damit nämlich erst einmal an, ist es sehr schwierig, sich noch einmal umzugewöhnen. Dadurch, daß man die Worte auf dem Bildschrim direkt unter die vorgegebenen Worte schreibt, ist der Blick auf den Bildschirm fixiert. Schreibt man „normal" von einem Blatt ab, schweift der Blick oft vom Blatt ab auf das Getippte, um zu kontrollieren, ob man Fehler gemacht hat. Die Versuchung, beim Hin- und Herblicken, auch auf die Tastatur zu schauen, ist bei dieser „konventionellen" Methode relativ höher. Insofern unterstützt dieses Programm das Blindschreiben sehr gut. Zu erwähnen ist noch, daß im Begleitheft Anweisungen zum richtigen Maschineschreiben gegeben werden, auch zu Punkten wie Gymnastikübungen zum Lokkern der Finger.

Fazit: Gut geeignet, um das Maschinenschreiben zu üben. Besonders das Blindschreibenlernen wird gut unterstützt.

Martina Strack

Grafik	5
Effekt	10
Anreiz	8
Methode	10
Preis/Leistung	7

KOPFNUSS

„UMS" oder: Wie gewinnt man Waterloo?

Das Programm UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR ist in seiner Art bislang einzigartig unter den Kriegssimulationsspielen auf dem Softwaremarkt. Es bietet derart viele Kombinations- und Spielmöglichkeiten, daß man gar nicht auf alle Einzelheiten eingehen kann! An einem Beispiel möchte ich jedoch die Anwendung des Programms und die richtige Bedienung, stellvertretend für unzählige Kombinationsmöglichkeiten einmal erläutern.

Programm: Universal Military Simulator, **System:** Atari ST (herangezogen), IBM, **Preis:** ca. 60 DM, **Hersteller:** Rainbird, London, England.

Die Schlacht von Waterloo (Napoleon gegen Wellington) am 18.6.1815 hat ja schon viele Historiker und Strategieexperten beschäftigt und soll nun auch Grundlage dieser Kopfnuß sein. Zu Beginn wähle ich aus dem neuen Menü „Simulationen" besagte Auseinandersetzung aus. Auf dem Bildschirm erscheint nun die Topographie des Schlachtfeldes mit Hügeln, Täler und Wäldern. Napoleons Truppen befinden sich nördlich der Stadt Placenot, und Wellingtons Streitmacht gruppiert sich südlich des Ortes St. Jean. Beide Heere befinden sich auf der Anhöhe. Grundsätzlich von Bedeutung ist auch die Tatsache, daß die Truppen „Prussian" und ein Teil der Armee „Du Nord" nicht in diese Simulation integriert worden sind, da sie auch in der tatsächlichen Schlacht erst am Ende vorgerückt sind, als der eigentliche Schlagabtausch zwischen Napoleon und Wellington bereits stattgefunden hatte und die Zeichen für Wellington bereits auf Sieg standen. Dennoch kann man behaupten, daß die bloße Präsenz beider Armeen einen gewissen Effekt auf die Moral von Napoleons Truppen gehabt haben könnte. Ich übernehme Napoleons Armee, welche rein zahlenmäßig unterlegen ist. (74.276 gegenüber 83.715 Mann). Wellingtons Streitmacht setzt sich zusammen aus: Artillerie: 66.755 Mann, leichte Infanterie: 3.360 Mann, schwere Kavallerie: 13.600 Mann.

Napoleons Streitmacht besteht aus: Artellerie 7.554 Mann, schwere Infanterie: 54.202 Mann, schwere Kavallerie 12.520 Mann.

Ich beginne zuerst einmal damit, die momentane Stellung der Armee zu überprüfen und entscheide mich dafür, alle Truppenteile konzentriert ins Herzstück der gegnerischen Armee Wellingtons zu senden. Ein Angriff der Flanken läßt meiner Meinung nach dem Gegner zuviel Zeit, sich auf diese Situation allmählich einzustellen, da die Wege von Napoleons Soldaten bis zur linken oder rechten Flanke zu weit sind. Ich versuche natürlich, die zahlenmäßig besser bestückten Artillerie-Einheiten auf strategisch günstige Standorte vorrücken zu lassen (von einer Anhöhe aus, und in entsprechender Nähe haben diese schon zu Beginn die Möglichkeit, dem Feind empfindliche Verluste beizubringen). Der Marsch durch hügeliges Terrain ist kraftraubend, und ich versuche, für diese Truppenteile den besten Weg zu finden. Schwere Kavallerie und Infanterie werden gebündelt zusammenbeordert und können, entsprechend ihrer Spielzüge, schneller oder langsamer nach vorn dirigiert werden. Das Programm gibt übrigens dem Spieler die Möglichkeit, jeden Truppenteil entweder für Angriff, Verteidigung, Manöver oder Reserve einzusetzen. Als Napoleon entscheide ich mich für die totale Offensive! Dies wirkt sich jedoch erst im fortgeschrittenen Spiel aus, da zu Beginn noch keine Feindberührungen stattfinden können. Nachdem der erste Kampfabschnitt mit dem Setzen meiner Armee beendet ist, lege ich fest, in welcher Form der Computer die Rolle Wellingtons übernehmen soll. Ich denke mir, daß es interessant sein könnte, dem Rechner freien Lauf zu lassen und sich, wie er es für richtig hält, auf meine Aktionen einzustellen. Auf diese Art kann ich auch das Spielgeschehen nicht über Gebühr beeinflussen. Dies lege ich dann auch fest und beende die erste Runde. Nun kann ich auf der Gesamtübersicht sehen, wie sich Wellington verhält. Ich stelle fest, daß seine Vorgehensweise sehr differenziert ist, denn mit seiner Westflanke zielt er frontal in das Zentrum meiner Armee, wogegen seine in der Mitte plazierten Truppen direkt nach Osten ausweichen, (in einer geraden Linie) und der Ostflügel nach Südosten verlegt wird. Ich frage mich, was wohl das Ziel dieser Aktion sein könnte und denke mir, daß der Feind nur ein ähnliches Auseinanderdriften meiner Armee herbeiführen möchte. Dennoch bleibe ich dabei, konzentriert und geschlossen zu operieren, da ich mir davon mehr verspreche. Ich werde die linke Flanke (Westflanke) Wellingtons schon angemessen empfangen.

Nun folgt Abschnitt zwei, und ich bewege erneut meine Truppen auf die gleiche Weise nach vorn, wie ich es bereits zuvor getan habe. Die Entfernung für die weitreichenden Waffen ist allerdings noch zu groß, sodaß die Artillerie noch nicht zum Zuge kommt. Nachdem beide Armeen jedoch näher heranrükken, versuche ich natürlich immer wieder, diesen Truppenteil gezielt einzusetzen. Wenn möglich, schieße ich zuerst auf die Artillerie des Gegners - ist diese zu weit entfernt, konzentriere ich mich, wenn es geht, auf einen besonders nah herangerückten Armeeteil Wellingtons und versuche, diesem möglichst viele Verluste zuzufügen. Bald erkenne ich, daß der Rechner den zuerst gradlinig nach Osten beorderten Mittelteil seiner Armee nun langsam, aber sicher nach Südosten lenkt, wo er etwa parallel zu seinem Ostflügel agiert. Ich vermute zur Zeit, daß mich Wellingtons Soldaten an der Ostseite in ausreichendem Abstand umgehen wollen, um dann später von zwei Seiten, nämlich Norden und Osten, angreifen zu können. Meinen Vorteil sehe ich jedoch darin, daß ich mit den direkt angreifenden Truppen relativ schnell fertig bin, und ich mich dann auf die anrückende Ostflanke konzentrieren kann. Auf jedem Fall wird es ein Wettlauf mit der Zeit. Bald folgt der erste Zwischenbericht, und dieser sieht folgendermaßen aus: Anzahl der Feindberührungen: 5, Verluste Wellingtons: 8.376 Mann, Verluste in

Prozent: 9,54, Verluste Napoleons: 944 Mann, Verluste in Prozent: 1,27. Mit diesem ersten Analyseergebnis bin ich sehr zufrieden und vertraue auch weiterhin auf meine bisherige Taktik. Nachdem auch der Rechner seine nächsten Zugvorschläge gemacht hat, bestätigt sich vorerst meine Annahme, daß er mich mit seiner Armee auf der Ostflanke umgehen und dann angreifen will. Beide Seiten geraten nun im Nahkampf öfter aneinander, jedoch hat auch hier bislang Napoleon deutliche Vorteile. Mit der Zeit verliert Wellington Truppe um Truppe auf seiner Westseite, wogegen ich mich festigen und durchsetzen kann. Unklar bleibt natürlich die Effektivität seiner abwandernden Mitte und Ostflanke. Nachdem alle Eingaben in diesem zweiten Hauptabschnitt gemacht wurden, bin ich auf den nächsten Zwischenbericht sehr gespannt. Schließlich erscheint die Tabelle und gibt folgende Trendmeldung ab: Anzahl der Feindberührungen: 37, Verluste Wellingtons: 27.227 Mann, Verluste in Prozent: 31,02, Verluste Napoleons: 8.278 Mann, Verluste in Prozent: 11,14.

Durch das Aufeinanderprallen der Kavallerie und Infanterieregimente ergaben sich natürlich andere Zahlen als beim ersten Zwischenbericht, bei dem hauptsächlich nur die Artillerie zum Zuge kam. Dennoch zeigt auch dieses Bild, daß ich wohl auf dem richtigen Weg zu sein scheine. Mein Vorgehen, Wellingtons Westflanke aufzureiben, bevor er mich in der Mitte und der Ostflanke umrundet hatte, um von zwei Seiten angreifen zu können, scheint in Ordnung zu sein. Im nächsten Abschnitt entscheide ich mich dafür, meine Taktik ein wenig zu ändern. Die verbleibenden Reste der Westflanke Wellingtons werden nun von mir durch meine am nächsten postierten Truppen im Verhältnis von 1:1 angegriffen. Mit dem Rest meiner Armee gehe ich Wellington auf seiner Ostseite entgegen und versuche ihn, hiermit zu irritieren. Ich bin gespannt, wie er darauf reagiert! Nach einer Weile erscheint das neue Bild mit der Gesamtübersicht, und ich stelle fest, daß seine Ostflanke durch mein massives Entgegentreten mit den meisten Truppen in zwei Hälften nach Süd- und Nordwesten auseinandertriftet. Nur ein relativ kleiner Teil stellt sich mir direkt in den Weg. Nun folgt ein richtiges Gemetzel mit zahlreichen Feindberührungen. Beide Seiten lassen ziemlich Federn, wobei dennoch Napoleon auf beiden Schauplätzen die Oberhand behält. Wellingtons Armee ist relativ haltlos in verschiedene Richtungen auseinandergeströmt und macht einen konfusen Eindruck. Ich nehme mir nun vor, meine Truppen zusammenzufassen und mit der Gesamtheit vorzurücken. Kurz danach erscheint auch der nächste Zwischenbericht: Anzahl der Feindberührungen: 93, Verluste Wellingtons: 56.220 Mann, Verluste in Prozent: 64,04, Verluste Napoleons: 22.478 Mann, Verluste in Prozent: 30,26.

Der Trend der Verlustanpassung hält zwar an, doch mit der doppelten Anzahl der Verluste steht Wellington eindeutig schlechter da. Die nächsten Kampfhandlungen führten dazu, daß ich seine Westflanke bis auf den letzten Mann besiegt hatte und auch sonst Vorteile erarbeiten konnte. Zu dieser Zeit verfügte Wellington nur noch über eine Artillerie-Einheit, Napoleon über zwei. Nach heftigen Auseinandersetzungen folgt dann der nächste Analyseteil: Anteil der Feindberührungen: 113, Verluste Wellingtons: 65.809 Mann, Verluste in Prozent: 74,97, Verluste Napoleons: 30.539 Mann, Verluste in Prozent: 41,12.

Allmählich war ich mir sicher, daß ich diesen Krieg nicht mehr verlieren konnte. Ich verfolgte die letzten Truppen Wellingtons und griff diese erbarmungslos an. Nun wurde an mehreren, unterschiedlich stark besetzten Stellen gekämpft, und beide Armeen verloren ihre letzten Artillerieeinheiten. Der Kampf wogte hin und her. Ich war gespannt auf die nächste Zwischenanalyse, die dann folgendermaßen lautete: Anzahl der Feindberührungen: 113, Verluste Wellingtons: 69.059 Mann, Verluste in Prozent: 78,67, Verluste Napoleons: 42.388 Mann, Verluste in Prozent: 57.
Im nächsten Abschnitt lief der Krieg in der gleichen Form weiter. Meine Truppen kämpften an verschiedenen Orten, und ein großer Teil der Armee versuchte nun, von Westen her Anschluß an das Geschehen zu finden. Allmählich näherten sich auch diese Soldaten dem Hauptschlachtfeld. Mittlerweile gab es wieder einen neuen Zwischenbericht: Anzahl der Feindberührungen: 142, Verluste Wellingtons: 71.842 Mann, Verluste in Prozent: 81,84, Verluste Napoleons: 45.478 Mann, Verluste in Prozent: 61,24.
Nun nähert sich die Simulation allmählich ihrem Ende. Es war noch ein weiterer Analysebericht zu erwarten, bevor das Schlußresultat verkündet wurde. Der alte Trend setzte sich fort, und ich konnte noch zusätzlich auf das Eintreffen der Westflanke hoffen. Diese kam unaufhaltsam näher, zumal sich ihr auf ihrem Weg keine feindlichen Truppen mehr in den Weg stellen konnten. Nachdem die letzten Züge dieses Abschnitts ausgeführt worden waren, gab es den letzten Zwischenbericht, der folgendermaßen aussah: Anzahl der Feindberührung: 148, Verluste Wellingtons: 75.594 Mann, Verluste in Prozent: 82,70, Verluste Napoleons: 46.483 Mann, Verluste in Prozent: 62,52
Jetzt konnte ich in Ruhe die letzten Befehle erteilen und abwarten, wie die Truppen sich durchsetzten. Es gab weiter Verluste auf beiden Seiten, die jedoch keine außergewöhnlichen Resultate mehr brachten. Nachdem die letzten Aktionen vorüber waren, kam dann der große Moment der Endbewertung. Was sich im Grunde schon die ganze Zeit abzeichnete, wurde nun bestätigt: **Napoleon hatte den Krieg gewonnen!**
Lassen wir die Zahlen sprechen: Wellingtons Armee zu Beginn des Kampfes: 83.715 Mann, nach Beendigung des Kampfes: 13.729 Mann.
Napoleons Armee zu Beginn des Kampfes: 74.276 Mann, nach Beendigung des Kampfes: 26.459 Mann.
Verluste Wellingtons in Prozent: 84,29%, Verluste Napoleons in Prozenten: 64,38%

Nun, entscheidend für den Sieg Napoleons war wohl die Tatsache, daß ich mich nicht auf einen Flankenangriff einließ, sondern geschlossen mit einer Einheit vorging. Bedenkt man weiterhin, daß, wie ich schon zu Beginn erwähnte, auf Wellingtons Seite die „Prussian-Army" sowie der rechte Flügel der „Armee du Nord" in dieser historischen Simulation fehlten, so ist dieser für mich überraschende Sieg schon eher zu erklären. Wer besonderen Wert auf die Strategie legt und sich auf diesem Gebiet weiterbilden möchte, dem empfehle ich folgendes: Wählen sie eine Ebene, auf der Sie gegen den Computer oder einen Mitspieler antreten möchten. Suchen Sie für beide Parteien die gleiche Armee aus und überlegen Sie, wie Sie nun am Besten angreifen. Hierbei stellt sich bald heraus, wer die bessere Taktik verfolgt. Möglicherweise wäre auch die hier beschriebene Situation anders gelaufen, wenn ich dem Computer vorgegeben hätte, sich nur zu verteidigen oder mich direkt anzugreifen. Vergleicht man nämlich beide Armeen, so muß man feststellen, daß eigentlich kein großer Unterschied in der Stärke bestand. Die personelle Überzahl Wellingtons bei Infanterie und Kavallerie wird durch Napoleons Übergewicht bei der Artillerie wieder aufgefangen. Der UNIVERSAL MILITARY SIMULATOR ist eine hervorragende Schule der Strategie, und vor allem ist es ein Programm, mit dem man sich immer und auf lange Sicht befassen kann.

Wenn sie an dieser Art der „Kriegsherren-Schlacht" gefallen finden, sollten Sie nicht zögern, sich dieses Programm zu kaufen. Sie werden es nicht bereuen. Bleibt zu hoffen, daß es demnächst auch weitere Umsetzungen für andere Computersysteme geben wird.

Uwe Winkelkötter

SECRET SERVICE

Da ist er wieder, der SECRET SERVICE. Bevor es aber so richtig losgeht, erst einmal ein wenig Text in eigener Sache. Wir finden es prima, daß Ihr uns so viele Karten zu Programmen schickt. Leider können wir aber manchmal die Karten nur sehr schlecht oder gar nicht verwerten, da sie nach dem drucktechnischen Verfahren nicht mehr richtig zu lesen wären. Wenn Ihr also Karten zeichnet, achtet bitte darauf, daß Ihr diese farblich kontrastreich, am besten mit schwarzem Filzschreiber auf weißem, blankem Papier (das wäre natürlich ideal, muß aber nicht unbedingt sein), gestaltet. Wichtig dabei ist nur, daß man das Gezeichnete sehr gut vom Untergrund (z.B. Karopapier) abgesetzt erkennen kann. O.k., nun geht's aber los mit dem echten, einzigen SECRET SERVICE!

Drei Passwörter für **AGENT X II** auf dem Schneider haben wir hier für Euch: „LOUDHAILER GOOSE", „PITIFUL LOBSTERS" und „SMALL CHANGE GOT RAINDES UPON". Alles von Head!

* * * * * * * * * * * * * * * *

Bei **SABOTEUR II** gibt es eine versteckte Höhle, die einen, sofern man sie betritt, vor Energieverlusten schützt. Da wir die beigelegte Karte leider nicht verwenden konnten, werde ich den Weg verbal beschreiben: Erstmal muß man warten, bis der Rache-Engel von alleine vom Gleiter abspringt. Dann geht's bis zur ersten Leiter nach links. Runter! Rechts auf dem Weg zur nächsten Leiter gilt es, zwei Gegner unschädlich zu machen. Und wieder runter die Leiter. Nun nach links und die kommende Leiter bis zur nächsten Etage hinab. Jetzt nach links. Unterwegs müßten hier zwei Absätze sein, bevor man mit zwei Saltos gewandt zwei Löcher hinter sich läßt. Nun eine kleine Treppe nach oben und bis zum nächsten Gegner nach links. Hier die Leiter wieder runter. Unten angekommen nach rechts und bis zu einem Vorsprung unterhalb fallen lassen. Nun auf den Boden und die Treppe links hinunter. Nun muß man sich so hinstellen, daß man von der ersten Kiste halb verdeckt ist. Jetzt muß man nur noch nach unten. Entdeckt wurde dies auf einem 48K-Spectrum und zwar von Robert Hofmann aus Recklingshausen.

T7 T5 T8 T6 T4 T3 T9 M T2 T1 TØ E

T = Tür

E = Eingang

M = Maske

mapped by Bigfoot

Daß die Tips zu **THEY STOLE A MILLION** vielleicht nicht so ganz das Wahre waren, haben uns einige Leser geschrieben. Eine Skizze von Torsten Cramm aus Warburg soll, zusammen mit einer Beschreibung, das Naburak-Museum endgültig leermachen. Außer von Torsten sind noch Tips von Qwerty und von Christian Kugel aus Berlin von mir einbezogen worden: Beim Naburak-Museum können Wachmänner nicht von Schlägern „entsorgt" werden. Bei der Karte des Museums (1.Stock) sind die Alarmschaltungen A1 und A2 vertauscht worden. Der Raub ist gar nicht durchführbar (?? Haha! Lies nur weiter!). Als Gehilfen bei Münzhändler, Kunstgalerie und Juwelenhändler braucht man nur Detonator D'Arcy. In der Geschäftsbank und im Museum braucht man zusätzlich noch einen Schläger (schreibt ein anderer Leser). Zwischen ge- und verschlossenen Türen sollte man genau unterscheiden. So hier jetzt noch die Erläuterungen zu der Karte, und dann langt's erstmal: Um im Naburak-Museum an die Maske zu kommen, sollte man Skelett Joe und Adam Prost anheuern, Als erstes öffnet Joe den Eingang. Gefolgt von Prost geht er durch Tür 0 und stellt sich vor Tür 1. Nach genau 30 Sekunden seit Beginn rennt Joe los, öffnet Tür 2, rennt durch Tür 3, öffnet Tür 4 und schließt sie hinter sich. 14 Sekunden nachdem Joe losgerannt ist, rennt Prost los, schließt Tür 2 und rennt zurück zum Auto. Joe rennt durch Tür 5 und Tür 7. Dort wartet er bis 59 Sekunden um sind und läuft einen Schritt zurück. Man wartet bis 1 Minute und 7 Sekunden um sind und rent durch Tür 7 und 8. Man schließt Tür 9 auf und öffnet den Kasten. Nachdem man ihn geleert hat und sich auf den Rückweg macht, kann man mit Prost schon losfahren, die Maske hat man trotzdem.

* * * * * * * * * * * * * * * * *

Eine weitere Verbesserung der 3/88er **THEY STOLE A MILLION** -Tips haben wir hier noch für Euch. Es ist eine Anleitung zum „Coin-Shop"-Raub (Münzladen) und kommt von Dirk Ahrens aus Berlin. Als Komplizen wählt man sich Baby-Face Clive und Big Dave Cannon. Hehlerin ist Small Change Sue. Damit diese einen nicht beschummeln kann, kauft man sich Infos über Silber und Münzen (auch über die wertvollste Münze!). Der Zeitplan für die einzelnen Räuber sieht so aus: **Clive:** * öffnet die Eingangstür * öffnet die Türen auf dem Weg zur Spüle * holt die wertvollste Münze (SMASH und ROB SINK) * raubt auf dem Rückweg Case 6 und 7 aus, welche Cannon schon zerkleinert hat (s.u.) * wetzt zum Auto. **Canon:** * läuft zu Case 3, und wartet etwa bis 0:40 * zertrümmert Case 3, ohne zu rauben (!) * knackt (in dieser Reihenfolge!) Case 6,7 und 5 (nicht rauben!!) * stellt sich in eine Ecke und wartet. **The Boss:** * läuft zu Case 1 und wartet etwa bis 0:40 * zerhaut und erleichtert Case 1 * macht dasselbe mit Case 2 * räumt Case 3 aus (ist ja schon kaputt) * knackt und leert Case 4 * raubt Case 5 aus (auch schon Kleinholz) * rennt zum Wagen; nix wie weg! Dave Cannon wird zwar geschnappt, aber wen juckt's ?. Zur Verdeutlichung haben wir das Ganze auch nochmal auf 'ner Karte (auch von Dirk):

hint hunt

ULI

Hier ist sie wieder, die hint-hunt-Ecke, die inzwischen fester Bestandteil im SECRET SERVICE ist. Hier werden Leserfragen veröffentlicht, und andere Leser, die die genannten Probleme schon bewältigt haben, sind aufgerufen, uns die Lösungen zu schicken. Diese werden dann in einer der folgenden Ausgaben veröffentlicht.

Die Fragen ...

Marco Nenadal aus Langenthal in der Schweiz hat uns in einem langen Brief seine Probleme bei **HELLOWOON** geschildert. Der Text lautete: „Ach ja, hat schon jemand HELLOWOON gelöst?“ Dies scheint nicht der Fall zu sein, da bei uns bisher keine einzige auch nur halbvollständige Lösung einging. Gibt es denn wirklich niemanden, der sich bei dem Teil auskennt?

Reto Burger aus Zürich fragt sich, wo wohl bei **SIDEWALK** die Teile des Motorrads zu finden sind. Außerdem kommt er auch mit dem „Schachbrett-Level“ von **DRAGON'S LAIR** nicht klar. Wer hilft?

Bei **GHOSTTOWN** kommt Ingo Wronna an seinem Plus/4 im dritten Level nicht über den Stacheldraht. Das muß geändert werden! Oder?

Dietmar K. (nicht sehr leserlich) aus Krefeld hat folgende Fragen: Wie kann man bei **KUNG-FU MASTER** den „Master“ im fünften Level besiegen? Wie kann man bei **WINTERGAMES** 10.0 Punkte beim Trickski holen ? (Beim Trickski muß man für 10P. einen beliebigen Salto und eine andere Figur springen. Das haut zeitlich gerade so hin, ist aber, wenn man's erst mal gerafft hat, ganz einfach)

Bei **UNINVITED** bekommt Artur Behir aus Berlin die Tür nicht zu. Was muß er machen, um die Schlange, die Katze und den Adler in den Käfig zu bekommen? Bei **MINDSHADOW** gelingt es ihm nicht, sich in das Segeltuch einzuwickeln. Welchen Befehl braucht man dafür? Sollte man im Waffengeschäft von **DEJA VU** etwas kaufen? Wenn man mit dem Taxi zur „934 West Sherman“ gefahren ist, was muß man dann machen? Was muß man bis dahin gefunden haben?

Neben der tausendfachen Frage nach dem Teleskop in **MANIAC MANSION** fragte uns ein gewisser Qwerty (mit dem ich mich noch auseinandersetzten werde) aus Kleinostheim (wo auch immer das liegen mag) folgendes: Wie kann man die Briefmarken auf dem „Manuscript“ bzw. dem Demo-Band befestigen ? Wozu dient der Spiegel über Edna's Bett?
Zu **STATIONFALL** fragte selbiger, wo man denn die „Laser Gun“ finden könne. Interessant wäre natürlich auch zu wissen, wie man in die „Armory“ bzw. auf die „Bridge“ kommt. Wie öffnet man bloß das „Airlock“ ? Und: Was ist ein „Bedistor“?

Von diversen Einsendern kommen folgende Fragen:

Gibt es bei **DEJA VU** eine Möglichkeit, die Hintertür des Benz zu öffnen? Wie kann man den Kofferraumdeckel öffnen?

Wie geht es bei **LABYRINTH** im Schloß weiter?

Wie kann man den dritten Level von **DRAGON'S LAIR II** schaffen?

Was hat es bei **THE PAWN** mit dem „Tree Trunk Room“ auf sich? Wie kann man die „Boards“ beseitigen ?

Wo ist bei **ULTIMA IV** der „Three-Part-Key“ zu finden?

Wer hilft bei **GUILD OF THIEVES** ?

Wie kommt man bei **DANTE'S INFERNO** nach dem „flammenden Fluß“ an der Medusa vorbei? Wozu dienen das Seil und der Fisch?

Auf dem ST wir bei folgenden Programmen nach Cheats, etc. gesucht: **ENDURO RACER** , **OUT RUN** , **SUPER HANG ON** .

Wie kommt man bei **ZZZZZ** über die Straße? Was muß man machen, damit der Bus hält? Wie kommt man zur Bushaltestelle?

FAIRLIGHT: Wen kann man womit bestechen? Wozu benötigt man die drei Bücher ? Wie geht es nach den Kuttenträgern im Turm weiter?

... und ein paar Antworten

Hier kommen ein paar Antworten auf Fragen der Ausgabe 3/88:

Bei **MANIAC MANSION** kommt man mit dem Schlüssel aus dem Swimming-Pool durch die Tür im Kerker.

Gleich mehrere Hilfen hat uns **Marc Jülich** aus Berlin geschickt:

Die Motorsäge von **MANIAC MANSION** kann man mit dem Sprit (Benzin) aus dem Auto in Betrieb nehmen. Man muß lediglich den Tank des Autos mit einem Schlauch anzapfen und den gewonnenen Treibstoff dann in die Motorsäge einfüllen – schon schnurrt sie!

Bei **POWERBALL** auf dem C-16 kann man ein versiebtes Spiel fortsetzen, indem man bei Spielende den Knopf des Joysticks solange gedrückt hält, bis das Bild ein Stück nach links ruckt.

Gleich zwei Pokes haben wir für **KIKSTART** auf dem C-16: POKE 10403,234: POKE 104,234 oder POKE 9198,191. Beide Pokes sorgen für unendliche Leben. Nach dem Poken wird das Game mit SYS 8192 jeweils gestartet. Thanx Marc!

So, lieber Qwerty! Jetzt zu deinen Fragen (nicht die oben!). Den Sprengstoff findet man außerhalb (!) der Station („Spacesuit“ & „Boots“ !!!). In dem „Space Village“ gibt es so einen Ausgang .... Wie man den Sprengstoff kalt halten kann? Ich vermute (das Zeug ist mir damals weggeschmolzen), daß man das mit der Thermoskanne erreichen kann. Weiterhin vermute ich, daß man den abgesiegelten unteren Teil der Station mit dem Sprengstoff aufsprengen kann (wer weiß?). So, dann mach' Dich mal an die Arbeit. Ich warte nämlich auf Deine Tips (die wären dann ja auch was für den SECRET SERVICE)! Yours, Uli!

Jener „Qwerty“ hat allerdings auch ein paar echt sofort verwertbare Tips geschickt! So kann er die Frage von Benedikt aus Stuttgart (2 /88) betreffs **EXOLON** zumindest teilweise beantworten: In manchen Bildern gibt es rote Kabinen. Drückt man den Joystick nach unten, wenn man in der Kabine steht, so bekommt man doppelte Schußkraft und den Schutzanzug. Dies läßt sich allerdings in den Kabinen auch wieder rückgängig machen. Der Schutzanzug schützt vor den Minen und vor den grünen Stampfern.

Auch Thomas Richter aus Schwabach (2/88) kann geholfen werden: Steigt man beim verwunschenen Brunnen hinab, so findet man in dem Tunnel einen Hebel. Betätigt man diesen, so sind die Monster unschädlich gemacht, und man kann das Grundstück betreten!

Einen Langstreckenpiloten bekommt man bei **AIRLINE** nach einer gewissen Zeitspanne automatisch (man erhält die Meldung, daß ein Pilot zum Langstreckenpiloten befördert worden ist). Also, abwarten und Tee (oder was auch immer) trinken. Ach ja, als Langstreckenziele empfehlen sich New York und Tokyo!

In Ausgabe 3/88 hatten wir die Frage, ob man auch auf einem anderen Weg als durch die „Sewers“ in „Mangar's Tower“ käme. Klar: Mit dem „Masterkey“! Um ihn zu bekommen muß man allerdings erst einmal in „Mangar's Tower“ kommen, und an den „Sewers“ geht somit kein Weg vorbei. Danke an die drei Einsender!

Für **KIKSTART** auf dem Spar-Amiga (C-16) haben wir hier noch zwei Bastlertips: Nach Programmstart in den Monitor gehen und „A 28A3“ sowie „NOP“ eingeben. Dann das Programm mit „G 2000“ starten. Oder: Nach dem Reset im Monitor „M 23E8“ eingeben und „B1“ in „BF“ ändern (und Start mit „SYS 8192“).

Und jetzt: **MANIAC MANSION!!!** Wie ist es also mit dem Teleskop? Es befindet sich in dem Raum (na ? na ?) über der fleischfressenden Pflanze! Und wie kommt man dorthin ? Man nehme das leere Glas aus der Kammer und fülle es am „Swimming-Pool“. Außerdem braucht man noch den „Old rotting turkey“ sowie die „Can of Pepsi“. Man gebe der Pflanze den „Turkey“, dann das Wasser aus dem „Swimming-Pool“ und vergifte sie zuguterletzt mit der „can of Pepsi“. Ob das mit dem „turkey“ allerdings unbedingt nötig ist, weiß man auch nicht so genau.

Wer noch mehr wissen will, der schlage nach: S. 96/97.

HELLOWOON ! Um keine Probleme mit dem Hunger zu bekommen, muß man einfach (?) auf Bäume klettern. Ins Centaurendorf kommt man, indem man das Gras von der richtigen Seite her anzündet. Unter einem Centauren befindet sich eine Armbrust. In einem Brunnen befindet sich der Eingang zu Magica. (Ist außer dem Einsender überhaupt schon jemand soweit gekommen ?)

★★★★★★★★★★★★★★

Bei **SLAP FIGHT** kann man ruhig mal ohne zu schießen bis zum fünften Raumschiff kommen und sich von diesem dann abschießen lassen. Yeah!

★★★★★★★★★★★★★★

Für alle entnervten **APOLLO 18**-Astronauten gibt's jetzt auch einen Trainer-Poke. Und so muß man vorgehen: 1.) Apollo 18 laden, 2.) Reseten, sobald der Titelscreen erscheint, 3.) POKE 2356,X: SYS 2335. Für „X" kann man folgende Werte einsetzen: 1 (Mission Control), 2 (Dokking), 4 (Course Correction), 6 (Lunar Landing), 7 (Eva Moon Walk), 8 (Lunar Start), 9 (Eva Space Walk) und 11 (Rentry).

★★★★★★★★★★★★★★

GIANA SISTERS: Beim Drachen im letzten Bild einfach „C" drücken und durchlaufen.

★★★★★★★★★★★★★★

Und 'n Poke für **GIANA SISTERS** (Ach ja, Bonushöhlen gibt's hier in rauhen Mengen. Man erkennt sie daran, daß in einem „Abgrund" ein dunkelblauer „Strich" ist. Man kann sich hier unbesorgt fallen lassen. Beim Verlassen der Bonushöhlen sollte man aber sofort springen, da die Löcher mit den zerbröselnden Steinen abgedeckt werden): Nach dem Start reseten und „POKE 2446,255: POKE 6697,255: SYS 2098" eingeben.

★★★★★★★★★★★★★★

Von A. & K. Heitkamp aus Hikkaduwa (richtig so?) in Srilanka (schön' Gruß! Was macht's Wetter?) haben wir hier einen kleinen Tip für **VERMEER**, mit dem man das Testament der C-64-Version nach ihren Angaben schnell zu sehen bekommt. Zuerst muß man den Vierspieler-Modus wählen, dann den ersten Spieler nach Amsterdam, den zweiten nach Berlin und den dritten nach Paris schikken. Den vierten Spieler läßt man in London. Wenn man alle verteilt hat, so wählt man bis zur nächsten Auktion „Aufenthalt" in der jeweiligen Stadt. Auf der Auktion dann ohne Rücksicht auf Verluste Bilder kaufen. Je nachdem, welcher Spieler zuerst die nötigen Bilder gesammelt hat, wird das Testament vergeben.

Gun Law

Oh, wie toll! Hier haben wir eine phantastische Karte zum obengenannten Game auf dem Atari XL/XE. Nun sag noch mal einer, wir würden nichts für die XL/XE-User tun!

ZEICHENERKLÄRUNG

BEI BERÜHRUNG TÖDLICH:

SEE

STROMZAUN

LASERKISSEN

GEGNER:

GÜNSTIGER WEG:

UNERFORSCHTER TEIL:

START GUN LAW

Hier einige Tips:
Am Start schaltet man am besten Dauerfeuer ein. Jeden gegnerischen Soldaten sollte man abschießen, da es dann passieren könnte, daß man von binten erschoßen wird. Den Soldaten, den man steuert, kann max. 5Mal getroffen werden. Wird er aber an den Füßen getroffen, verliert man eines seiner 2 Leben, und man muß wieder vom Start aus neu beginnen. Bei den Stromzäunen sollte man erst laufen wenn der Zaun aufleuchtet. Über Sträucher und Steine kann man nicht gehen.

© 88 C. Kahm

Maniac Mansion

Tips von Manuel Fröhlich und Marcel Form

Für den folgenden Lösungsweg wählt man als weitere Personen Bernard und Syd. Um das Haus zu betreten, muß man die Vordertür mit dem Schlüssel unter der Fußmatte öffnen. Daraufhin geht man in die Küche. Hier befindet sich am Anfang des Spieles die Schwester. Sie kann man weglocken, indem man ungefähr bis zur Kettensäge geht, sodaß man die Schwester sehen kann, und dann die Küche wieder schnell verläßt. Danach befindet sich die Schwester in ihrem Zimmer. Aus der Küche nimmt man die Taschenlampe (links unter der Mikrowelle), und aus dem Kühlschrank den Käse, die alten Batterien und die Pepsi mit. Nun geht man durch den Speisesaal in den Vorratsraum. Dort nimmt man das leere Glas und die Fruchtsäfte aus dem Regal. Als nächstes geht man in den 1. Stock und nimmt aus dem Raum mit den Malutensilien die Wachsfrüchte und den PAINT REMOVER mit. Das grüne TENTACLE im Flur des 2. Stockes verschwindet in sein Zimmer, wenn man ihm die Wachsfrüchte und die Fruchtsäfte gibt. nun geht Dave in die Diele des Erdgeschoßes, vor die Tür ohne Griff. Daraufhin geht man mit Bernard ins Erdgeschoß und hebt den rechten Knauf an der Treppe hoch, worauf sich die Tür onne Griff öffnet. Dave kann nun in den Reaktorraum gehen. Wenn man die alten Batterien in die Taschenlampe gesteckt hat, kann man mit ihr den Lichtschalter suchen, der sich links neben der Treppe befindet. Syd stellt man an den Briefkasten. Im Reaktorraum ist ein silberner Schlüssel, mit dem man die verschlossene Tür im Vorratsraum öffnen kann. Wenn es klingelt kann Syd bei dem Briefkasten ein Päckchen aufnehmen. Dave nimmt in der Bibliothek am rechten Ende des Bücherschrankes aus einem losen Fach eine leere Kassette heraus. Mit Dave holt man daraufhin aus dem Raum des grünen TENTACLE eine grüne Schallplatte (auf dem Regal über dem Bett) und den YELLOW-KEY (neber der rechten Box). Jetzt geht man ins Musikzimmer und nimmt die Schallplatte des grünen TENTACLES auf die leere Kassette auf. Die nun bespielte Kassette spielt man im Wohnzimmer auf dem Kassettenrecorder (im Schrank, unter dem Radio) ab. Daraufhin fällt der Kronleuchter von der Decke und man kann den alten, rostigen Schlüssel für den Kerker aufnehmen (aus dem man ab sofort immer ausbrechen kann). Um die Garage zu öffnen, und das Gitter links neben der Eingangstreppe zu verschieben. (Es wird sichtbar wenn man die Büsche entfernt). muß man im Kraftraum an der Kraftmaschine trainiert haben.

Dave öffnet die Tür im Vorratsraum und geht zum SWIMMING-POOL: Syd verschiebt das Gitter der Eingangstreppe(Krafttraining nicht vergessen). Er kann nun die Wasserleitungen aufdrehen, woraufhin das Wasser aus dem SWIMMING-POOL fließt. Dave steigt nun in POOL und nimmt den Schlüssel sowie das Radio mit. Sollten die Batterien aus der Taschenlampe leer sein, bekommt man neue aus dem Radio. Alsnächstes geht Bernard ins Wohnzimmer und baut aus dem Radio TUBE aus, die er in das Funkgerät in Dr. Freds Zimmer eibaut. nun kann die Weltraumpolizei mit der Nummer vom WANTED-POSTER verständigt werden. Sie erscheint nach einiger Zeit im Kerker und hinterläßt eine Polizeimarke, die man aufnimmt. Jetzt öffnet man die Garage (Krafttraining nicht vergessen) und öffnet den Kofferraum des Raketenautos mit dem YELLOW-KEY. Weiterhin nimmt man den WATER FAUCET mit. Den Inhalt des Kofferraums und die Taschenlampe gibt man Bernard, der nun in den Geheimraum geht. Um die deffekten Stromleitungen dort reparieren zu können, muß die Figur mit der Polizeimarke die Sicherungen im Reaktorraum ausschalten. um das daraufhin erscheinende TENTACLE auf seine Seite zu bringen gibt man ihm die Polizeimarke. Dann kann Bernard die Stromleitungen mit Hilfe der angeschalteten Taschenlampe und dem Gepäck aus dem Kofferraum reparieren. Jetzt geht man ins Badezimmer und schließt den WATER_FAUCET an die Dusche an, und dreht das Wasser auf. Die Mumie geht zur Seite und Schwester Edna's Telefonnummer erscheint. nachdem Bernard nun das Telefon in der Bibliothek funktionstüchtig gemacht hat, kann man Schwester Edna anrufen. Während man mit ihr telefoniert, kann eine andere Figur den SMALL_KEY aus ihrem Zimmer mitnehmen. Dann geht man hoch in den Raum mit dem Tresor und schiebt das Bild zur Seite (Der Tresor wird sichtbar). Wieder aus dem zimmer von Edna zu kommen, ruft man sie ein zweites Mal an. Der Fleisch fressenden Pflanze gibt man mit dem leeren Glas aus der Vorratskammer Wasser aus dem SWIMMING-POOL. Nachdem sie gewachsen ist gibt man ihr die Pepsi um sie unschädlich zu machen. Dann hebt man aus dem Zimmer von Dr. Fred die Münze vom Boden auf. Jetzt klingelt eine Figur an der Vordertür. WEIRD ED geht hinunter und eine weitere Figur kann aus seinem Zimmer den Hamster, einen CAD KEY und das Sparschwein, indem sich zwei Münzen befinden herausholen. An der fleischfressenden Pflanze klettert man in den Raum mit dem Periscope. Man wirft eine Münze ein, und drückt den rechten Knopf, darauf wieder eine Münze und wiederrum nach rechts. Nun schaut man durch das Periscop und sieht über der Spinne die Codenummer für den Tresor. Man geht in den Raum mit dem Tresor (Vorher Schwester Edna anrufen). Die Schachtel aus dem Tresor nimmt man mit (In ihr befindet sich ein Quader). Jetzt kann man zu den Automaten gehen, und den Quader in die COIN BOX einsetzten (Man öffnet die Box mit dem SMALL KEY) Nachdem man ein Spiel gespielt (und verloren) hat erscheint die High Score Liste. Eine der dort angegebenen Zahlkombinationen ist der Code für die Tür zum Labor. Zusammen mit dem GLOWING KEY für die Schlösser kann man diese Tür nun vollständig öffnen. Jetzt geht man ins Labor, in den darauf folgenden Versuchsraum und Schließlich ins Hauptlabor, indem sich ein Schrank mit einem Strahlenanzug, den man anzieht, befindet. Jetzt öffnet man mit dem CARD KEY die Tür zum Raum mit dem Meteor. Für die folgenden Aktionen hat man nur begrenzte Zeit, die zwischendurch immer wieder angegeben wird: Im Meteorraum schaltet man einen Kippschalter aus und nimmt den Meteor durch die nächste Tür mit in die Garage. Hier legt man ihn in den Kofferraum des Raketenautos und startet die Raketen mit dem YELLOW KEY. Daraufhin hebt das Raketenauto ab und fliegt ins All.

Dieses kleine Programm gibt einem bei der Kassettenversion von **STARWARS** (C-64) absolute Immunität; sagen die Einsender!

```
1 Rem *** Softworks of Fulda ***
2 For x=336 to 395
3 READB:POKEX,B:C=C+B:NEXT
4 IF C=6289 THEN 6
5 PRINT"DATA ERROR":END
6 PRINT"INSERT TAPE"
7 SYS 336
8 DATA 32,44,247,32,108,245,169,89
9 DATA 141,247,2,169,1,141,248,2
10 DATA 76,167,2,32,16,16,32,44
11 DATA 247,32,108,245,169,32,141,216
12 DATA 2,169,126,141,217,2,169,1
13 DATA 141,218,2,76,167,2,141,40
14 DATA 3,169,20,141,129,78,169,0
15 DATA 141,140,87,96
```

Und einen Poke für den C-16: **MR.PUNIVERSE:** Im Monitor „M2170" eingeben und die „38" in eine „39" ändern. Nun mit „SYS 6900" starten. Man kann rückwärts durch Wände gehen und schnell springen.

* * * * * * * * * * * * * *

So, jetz' noch 'n paar Pokes für den 64 von der Firma mit dem „C": „Z":„6159,205"; „Force One":„5431,205"; „Talisman":„10780,205"; „Head over Heals":„29258,205"; „Vengeance":„21737,205". Die Einsprungadressen der Programme hat man uns aber leider verschwiegen. Seltsam.

Es gibt ihn, den Cheat bei **OUT RUN**, zumindest bei der 64-Version. Nach einem Unfall muß man geschwind mit dem Joystick einen rütteln. Danach wird der Wagen im 1.Gang mit 300 Sachen starten und im 2.Gang eine Spitze von 480 Sachen erreichen. Hat man die Endgeschwindigkeit erreicht, so sind die Spritekollisionen abgestellt.

* * * * * * * * * * * * * *

Laut Einsender kann man mit den Pokes „20514,234" und „20669,234" die tödlichen Wände bei **I, BALL** abstellen und gleichzeitig unendliche Leben erwerben.

MANIAC MANSION

(c) '88 by Klaus K. and Alois U.
Text and picture were designed by LVI

Um endgültig alle Klarheiten aus der Welt zu schaffen, haben wir hier noch einmal eine Lösung zu **MANIAC MANSION** (Vielen Dank auch an die anderen Einsender und sorry, daß Ihr nicht dabei seid!):
Zu der Lösung von **MANIAC MANSION** bringen wir auch nochmal einen Plan, auf dem alle Räume eingezeichnet sind. Er kommt von Klaus Küster & Co. aus Seeretal.

Einen hübschen (wenn auch gemeinen) Trick haben wir hier für **STRIP POKER**. Wenn man die Files auf der Diskette geschickt umbenennt, so lädt das Spiel von sich aus gleich das letzte Bild zuerst. So kann man z.B. „Suzi 5" in „Suzi 1" und „Suzi 1" über einen Umweg in „Suzi 5" umbenennen (Natürlich andersrum). Dotz!

4. Stock
SAFE
4. Stock
key
record
Tentacle
WC
4. Stock
Sternwarte (Teleskop)
Funkanlage
Edna
Ed
Mumie
4. Stock
Flur 3. Stock
Pflanze
Unterbrochene Leitungen
Swimming-pool
Dunkelkammer
2. Stock
Flur
Tentacle
Naturwissenschaftsraum
Spielsalon
(Schutzanzug)
Labor 2
Hauptschalter
Garage
Esszimmer
Flur 1. Stock
Kanal
Malkammer
Flur
Klavier/Tape/TV
Reaktor (silver key)
Kerker
Labor 1
Küche
Flur
Wohnzimmer
old rusty key
Bibliothek
START

Dies ist die Unterschrift von Mr.L, naja, jedenfalls wird sie so gefälscht. Es geht um **CLEVER & SMART**.

UNTERSCHRIFT FUER MR L. VON "CLEVER & SMART"
(AMSTRAD CPC)

Dies ist der Plan des ersten Levels von **PLATOON** . Für ihn zeigt sich das Mafia-Team verantwortlich.

PLATOON

COPYRIGHT BY THE MAFIA-TEAM [TMT]

= START BOMBE BRÜCKE

To be on Top

The Great Edelsoftware in the Year 1988 Presents: To be on top: Plan + Beschreibung!

DISCO RTV TWR

1. Dein Haus.
2. Des Freundes Haus.
3. Disco.
4. Tonstudio.
5. Fernsehstudio.
Mauer

Am Anfang in das Haus Nr. 1) gehen. Dort die Videokassette nehmen. "Vorsicht, nicht die putzende Mutter berühren." Dann zum Fernseher gehen und einschalten. Jetzt die herumfliegenden Noten einsammeln. Danach rechts an das Klavier gehen und einen Sound mixen. Dann zum Haus Nr. 2) gehen und den Syntesizer bedienen. Hiernach in die Disco wandern. Den Jockey anlabern und ihm ein Bier holen. Diesen Vorgang mehrmals wiederholen. Danach erhält man die Reference Karte, womit man ins Tonstudio eingelassen wird. Jetzt zum TWR gehen und dem Sound den letzten Schliff geben. Dann ins RTV gehen und den Fans zeigen, was Du drauf hast. So, das war alles!!!

Bei **RAMPAGE** kann man sein Einspieler-Leben künstlich verlängern, indem man das Spiel im Zwei-Spieler-Modus startet und dann das zweite Monster vorerst unbewegt läßt. Hat man das Leben von Monster 1 verloren, so beendet man den Screen mit Monster 2. Im nächsten Screen läßt man Monster 2 wieder stehen, nimmt den Joystick für Monster 1, drückt den Feuerknopf mehrmals hintereinander und rüttelt dabei links und rechts mit dem Joystick. Wenn man das ein paar Sekunden lang gemacht hat, so wird man belohnt. Das kann man solange treiben, bis auch Monster 2 vernichtet ist.

Wer bei **CRAFTON & XUNK/ GETDEXTER** den achtstelligen Code besitzt und im Vorzimmer des Computers Zarxas (das mit den 25 Feldern) ist, der's aber nicht weiter schnallt, dem sei geholfen: Zuerst stellt man sich auf das hell erleuchtete Feld in der Mitte. Die erste Zahl des Codes ist mittlerweile am Blinken. Ist dies eine „1", so drückt man den Spaßstock nach oben und geht auf das nächste Feld. Bei einer „2" muß man den Stick nach rechts, bei einer „3" nach unten und bei einer „4" nach links drücken. Hat man den Code durch, öffnet sich die Tür zum Compi-Raum. Thanx Alexander!

Wow! Für alle Spielhallen-Fans haben wir diesmal ein besonderes Bonbon: Markus Fabian hat für Euch folgende Automaten-Tips erarbeitet:

Double Dragon

DOUBLE DRAGON ist zur Zeit der Prügelautomat schlechthin, dies nicht zuletzt wegen der exzellenten Grafik, dem "harten" Sound und der tollen Zwei-Spieler-Möglichkeit. Einsteigern ist sicher die Bedeutung der drei Tasten schleierhaft. Nun, die beiden Helden haben es mit knallharten Schlägern zu tun und da muß man schon einiges drauf haben um Sieger zu bleiben. Schließlich gilt es ja die Freundin zu befreien und bis dahin ist es ein langer und gefahrvoller Weg. Zuerst zur Bedeutung der drei Tasten, von links nach rechts:

Linke Taste: Hiermit tritt der wackere Recke. Hat er einen Gegner im Griff, gibt er ihm so sogar deftige Kopfnüsse. Diese Taste bewirkt außerdem mit Springen einen Tritt im Sprung nach links.

Mittlere Taste: Mit dieser Taste werden die Fäuste eingesetzt und gepackte Gegner in der Luft herumgewirbelt. Zusätzlich kann man mit dieser Taste Waffen (können auch Fässer und Kisten sein!) aufnehmen, die den Helden stärker machen und zusammen mit Springen ergibt sich im Sprung die Möglichkeit nach rechts zu treten.

Rechte Taste: Diese Taste sorgt für die Sprünge und ist mit den beiden anderen Tasten zu Tritten im Sprung kombinierbar.

Hat man sich mit den ersten Gegnern und der Steuerung bekannt gemacht, so erwarten den Spieler an der nächsten Ecke eine Frau, die mit einer Peitsche knallt, ein Schläger mit (Baseball-) Schläger und durch die Wand bricht ein enormer Muskelmann, der sich gleich auf unsere Spielerfigur stürzt. Es empfiehlt sich hier erst einmal die Peitschenschwingerin zu besiegen um sich dann ihre Peitsche zu schnappen. Damit kann man dann den beiden anderen Schurken ernsthaft einheizen und sich dann den Baseballschläger aneignen, er ist als Waffe nicht zu unterschätzen. Hat man diese Widrigkeiten hinter sich, so warten noch zwei Gegner darauf mit Ihnen Bekanntschaft zu machen. Hier kann man mit Baseballschläger, Messern und Fässern ordentlich Zunder geben, danach ist dann das erste Level gesagt. Interessant wird DOUBLE DRAGON aber eigentlich erst wenn zwei Spieler sich mit den zwielichtigen Typen schlagen. Achtung: hier kann man sich auch gegenseitig vermöbeln!

Es gibt bei DOUBLE DRAGON einige Grundregeln zu beachten. So kann man zum Beispiel nur zur Seite hin angreifen, nicht aber nach oben oder unten. Um eine Waffe oder einen Gegenstand aufzunehmen muß man genau über ihm stehen. Weiterhin ist es ratsam Leitern zu benutzen statt sich fallen zu lassen, da ein Sturz Energie kosten kann, von der man pro Held nur fünf Einheiten hat, also sparsam damit umgehen. Für schon etwas Fortgeschrittene sei das Fließband zur Bekämpfung peitschenschwingender Damen empfohlen! Allen Einsteigern wünsche ich viel Spass beim nächsten Besuch in der heimischen Spielothek bei DOUBLE DRAGON!

Shinobi

SHINOBI macht den Spielothekenbesucher mit der Lehre der Schattenkämpfer bekannt, dem Ninjutsu. Als Meister des Kampfstils der Ninja, als Shidoshi nämlich, muß man eine Reihe gefahrvoller Aufträge erfüllen. Diese kann nur meistern wer die Kampfkunst der Ninja vollkommen beherrscht, zu deren Waffen im Spiel auch die gefürchteten Shuriken, die Wurfsterne und Ken, das Schwert des Schattenkämpfers gehört. Diese setzt der Held je nach Entfernung des Gegners gezielt ein, er beherrscht auch Schläge und Tritte und kann desweiteren während des Spiels noch eine Feuerwaffe erhalten. Allen Missionen gemeinsam ist ihr Ziel entführte Kinder zu befreien. Dies geschieht durch einfaches Berühren. Der Shidoshi ist dabei sehr beweglich: er kann sehr hoch springen, laufen und kriechen und im Notfall einen Ninja Zauber anwenden. Dieser Zauber ist sehr mächtig und man sollte mit Bedacht damit umgehen. Die erste Aufgabe bringt einen gleich in gefährliche Situationen und besteht aus drei Teilen.

Teil 1: Der Shidoshi muß hier nach rechts laufen und dabei die Kinder befreien. Einen Ebenenwechsel erzielt man dabei mit Steuerknüppel nach oben oder unten und Springen. Besonders zu beachten sind hier die Pistolenschützen: sie feuern immer nur drei Schuß und müßen dann nachladen. Diese kurze Zeit sollte der Shidoshi nutzen. Am Ende des ersten Teils, wenn alle Bälger befreit sind, erscheint der Boss der Terroristen, die die Kinder entführt haben und wirft eine Feuerkugel. Dieser ausweichen und dem "GO" folgen - geschafft!

Teil 2: Hier tauchen zum erstenmal Schwertschleuderer und kletternde Ninjas auf. Die Schwertschleuderer werfen ihr Schwert nur kurz nach vorn, es kommt dann wie ein Bumerang zurück. Vorsicht ist also geboten. Ebenso gefährlich sind die kletternden Ninjas, die an der Wand zu kleben scheinen (und einem spinnenartigen Comichelden täuschend ähnlich sehen). Sie sollte man aus der Distanz überwinden oder nah an sie heran springen und mit dem Schwert töten. Auch am Ende dieses Levels erwartet den Spieler der Boss mit einer feurigen Waffe.

Teil 3: Hier steht man dem Boss allein gegenüber, der jetzt mit zwei Feuerkugeln wirft. Oberstes Gebot ist hier: Ruhe. Keine Panik, es ist garnicht unmöglich den Dingern auszuweichen. Wie tötet man den Boss? Ganz einfach: hoch springen und in Augenhöhe eine Shurike werfen. Trifft sie, so verpuffen die beiden Feuerkugeln und der Boss tritt einen Schritt zurück. So sollte man ihm drei bis vier Treffer beibringen (möglichst in einer schnellen Folge hintereinander) und ihm erst dann mit Ninja Zauber den größten Teil der Restenergie entziehen. Meist genügt danach eine Shurike - der Oberschurke bricht zusammen - die erste Mission ist erfüllt!

Nach dem ersten Auftrag kommt ersteinmal eine Bonusrunde, bei der es gilt möglichst alle angreifenden Ninjas mit Shuriken zu treffen. Danach kommt man dann zum zweiten Auftrag. Ein Tip dazu: man achte auf die grünen Schwertkämpfer, die rasch auftauchen und einiger Treffer bedürfen um überwunden zu werden. So, nun wünsche ich allen Schattenkämpfern viel Spass mit SHINOBI!

Oscar

OSCAR heißt ein neues Weltraumepos aus der Spielothek: ein Kampfroboter mit enormen Fähigkeiten verbirgt sich hinter diesem unscheinbaren Namen, dessen Aufgabe es ist auf einem Planeten für Ordnung zu sorgen. Seine Existenz stellen dabei fünf Energiepunkte dar, die bei einem Treffer erlöschen. Hat er also fünf Treffer einstecken müßen, löst er sich in Wohlgefallen auf... Serienmäßige Extras des Roboters sind ein Lasergewehr (mit der linken Taste betätigen) und Sprungfedergelenke in den Beinen (mit der mittleren Taste betätigen). Diese lassen sich auch noch weiter hochrüsten, indem man die für abgeschoßene Gegner erscheinenden Punkte einsammelt. Diese können folgende Wirkungen haben:

- B - Für ein B erhält der Held einen Punktebonus.
- E - Ein E bedeutet eine zusätzliche Energieeinheit.
- F - F bewirkt einen Strahlenwirbel der alle auf dem Bildschirm sich befindenden Gegner vernichtet.
- K - ist eine Rüstungseinheit, hat man 30 K eingesammelt, so kann man sich eine Zustazrüstung zulegen.
- N - Beim Einsammeln eines N steigt auf der Anzeigeleiste der rote Balken einen Schritt weiter nach rechts.
- M - Hier steigt der Balken um zwei Schritte weiter.
- T - Das T steht für einen Zeitbonus. Achtung: es gibt auch T's mit einem Minuszeichen dahinter, diese ziehen wertvolle Zeit ab!

Unten auf dem Bildschirm ist eine Anzeigeleiste zu erkennen. Sie zeigt OSCAR an, welche Erweiterung er mit der rechten Taste aktivieren kann:

- JUMP - steigert die Sprungfähigkeit und ermöglicht OSCAR so enorme Sprünge.
- GRENADE - rüstet OSCAR mit einer Granate aus, die mit dem Laserfeuer zusammen geworfen wird.
- MISSILE - stellt eine Bodenrakete dar, die sich über den Boden an Gegner heranmacht und auch mit dem Laserfeuer gestartet wird.
- P.C.U. - verstärkt die Wirkung der Feuerkraft entweder des Lasergewehrs, der Granate oder der Bodenrakete. Dies kann mit dem Hebel auf einer kleinen Skizze über der Anzeigeleiste einstellen und mit erneutem Anwählen aktivieren. Es erscheint zusätzlich ein um OSCAR rotierender Stern, der ihm außerdem etwas Schutz bietet.
- GUN - verstärkt die Wirkung des Lasergewehrs und die Länge des Laserschußes.
- ARMOR - erscheint auf dem GUN Feld wenn man das Lasergewehr voll erweitert hat und 30 K besitzt und rüstet OSCAR mit einer Zusatzrüstung aus.

Um eine Erweiterung anzuwählen muß sich der rote Balken auf ihr befinden und der rechte Knopf gedrückt werden. Oben links wird dann die Wahl bestätigt. Ist ein Feld leer, so kann diese Erweiterung nicht mehr erworben oder gesteigert werden. Bei den Granaten und den Raketen ist zu beachten, das OSCAR nur je zwei solcher Waffen gleichzeitig anwenden kann, egal wie oft sie erweitert werden! Es können also nur je zwei der einen oder je eine der beiden Extrawaffen verwendet werden. Jetzt zu den Tips für die eigentliche Mission:

Level 1:
Das erste Level spielt in einer abwechslungsreichen Landschaft, in der sich Fels und Wald abwechseln. Hier sollte man den Grundstein für ein erfolgreiches Spiel legen und die ersten drei N gleich für die JUMP Erweiterungen nutzen, denn OSCAR wird dann um einiges beweglicher und das ist sehr wichtig im weiteren Spielverlauf. Generell also immer erst die Sprungkraft voll erweitern. Als nächstes sollte man dem Recken eine Erweiterung der GUN zulegen, oder besser noch zwei. Als Abrundung eine GRENADE und eine MISSILE, dann kann schon fast nichts mehr schiefgehen. Wichtig im ersten Level ist ein Steinschädel, der in der Mitte des Levels unvermittelt aus dem Boden auftaucht. Hier sollte man hochspringen und voll draufhalten. Anbei seien auch die gelben Bodenraketen erwähnt, die manche Bodengeschütze von sich geben, sie sind extrem roboterfeindlich und deshalb mit Vorsicht zu genießen. Am Ende des Levels erwartet den Spieler ein großes Raumschiff. Hier sollte man an der Seite hochspringen und das Lasergewehr sprechen lassen.

Level 2:
Das zweite Level spielt in der Wüste. Besonders auf die blinkenden Bodenminen ist zu achten, sie sollten mit der Bodenrakete zerstört werden. In diesem Level hat man bei geschicktem Spielen die Möglichkeit die Zustazrüstung zu aktivieren. Am Ende des Levels erscheint ein Robotzweifüßler, den man mit dem Lasergewehr ordentlich bearbeiten sollte. Achtung: er wirft von Zeit zu Zeit mit Kugel und feuert dann Lasersalven ab! Rechtzeitiges Ducken und Springen müßen hier schon beherrscht werden.

Level 3:
Level drei führt durch eine Felslandschaft. Hier sollte man zuerst die angreifenden Gegner in die Spalte fallen lassen und diese dann erst überqueren. In der Mitte des Levels wird es etwas knifflig: es gilt von Stein zu Stein über einen Abgrund zu springen, nur die Ruhe, es ist ganz einfach. Am Ende des dritten Levels wartet auf OSCAR ein Robotdrache, den man am Rand der Plattform kauernd mit Raketen vernichten sollte oder ihm Laserfeuer ins Genick verabreicht.

So, mehr wird nicht verraten, den Rest müßt Ihr Euch schon selber erarbeiten. Viel Spass beim nächsten Spielothekenbesuch mit dem Roboter OSCAR!

Dungeon Master

Hall of Champions

1= Iaido Ruyito Chiburi
2= Chani Sayyadina Sihaya
3= Hawk the Fearless
4= Nabi the Prophet
5= Hissssa Lizar of Makan
6= Gothmos
7= Alex Ander
8= Sonja She Devil
9= Mophus the Healer
10= Stamm Bladecaster
11= Azizi Johari
12= Tiggy Tamal
13= Daroou
14= Wu Tse Son of Heaven
15= Leif the Valiant
16= Halk the Barbarian
17= Syra Child of Nature
18= Gando Thurfoot
19= Leyla Shadowseek
20= Wuuf the Bika
21= Boris Wizard of Baldor
22= Elija Lion of Yaitopya
23= Linflas
24= Zed Duke of Banville

T= Treppe Level 1

Start

Level 1

T= Treppe Level 2

Der Ort des Einsenders der ersten zwei Level von Dungcon-Master ist leider verschüttet gegangen. Aber wenigstens haben wir den Namen nicht verbuddelt: Robert Münchmeier.

A = Creature Cavern
B = Room of the Gem
C = Time is of the Essence
D = The Matrix
E = The Vault
F = Chambere of the Guardian

Von Mirko Zohren aus Dortmund kommen sämtliche Codewörter für das Spiel **HYPERBLOB**:. Bei jedem zehnten Wort hab' ich noch die Levelnummer eingefügt: THE FIRST SCREEN, PINK PYJAMAS, GREEN SCREEN, MIDNIGHT RAMBLER, YUK!, QUICK!, HONK HONK, NOT TOO HARD . . , SCREEN NINE, (Level 10!) SAM'S HAIRSTYLE, QUICKER, WIBBLIES, BROWN SAUCE, BEEFBURGERS N RICE, CHARLIE FARLEY, INDIANA BLOB, IZOPCOMKIN, JACKY WACKY, CLEVER JOYSTICK, (20!) BISCUIT, EASY!, PICK IT UP!, PUT IT DOWN!, WOBBLE IT ABOUT, SMELLY ARMS, JIM THE GERM, FINAL CUT, REASSEMBLY, DIGITAL CLOCK, (30) SEASIDE, JIM'S HAMSTER, DEJA VU, COOKSIES WOMBLES, OUFFR!, JOLLY HARD, I'LL SAY, HEARTS, ALL GOD FUN, CRUMBLIES, (40) BLOB WARS, UNDEFINED G STRING, LOTSA POINTS!, ZIG ZAG, TWIGS . . . ., NEVER!, TUNNEL TROUBLE, SHANE, HYPER STUPID, BLOB FLAKES, (50) MEGA SIMPLE!, NOT BAD . . , WIGGLE THE WIRE, LET THEM OUT, JUST A BIT SILLY, SOGGY CORNET, PYJAMAS TWO, BET YER BRAIN HURTS, SUITABLY BORING, HIPPIES BRAIN CELLS, (60) GAME OVER, GORDON THE GOFER, STUFF YOU!, SUPER BRILL!, SAM'S JUMPER IS , ORIGINAL, FLAREWOLF, MEGA YUK!, BOMBAY MIX, GET THEM FIFTIES!, (70) SQUARE, YOU SMELL!, THANK YOU DICK, SUPER SCREEN, RABBIT TEETH, FLOBALOT, WHOOPSA BLOB, SCREENS TESTED BY, JACK, JIM, (80). CHARLIE, MIKHAIL GORBYPOPS, BLOB STRIKES BACK, RETURN OF THE BLOB, RHINO'S BOTTOM, BRAIN DAMAGE, SWEET WRAPPERS, FINGERBLOBS, RIDICULOUS, SCREEN (), (90) MISCELLANEOUS, WHAT NOW ?, BLOBALYMPICS, DROP YER BLOBS, COUNTDOWN, NEARLY THERE, HEARTBREAKER, PUKE!, SURELY NOT, NEED SOME HELP ?, (100) THE END (Ächz!!!).

Leather Godesses of Phobos

1.) rubber hose (Venus)
Man muß auf der Venus an eine der Türen klopfen (back oder front door). Nun wartet man, bis man sich in dem Laboratorium befindet. Man legt das food in den Käfig und wartet, bis man sich im Körper des Affen befindet. Nun ißt man das food und zerbricht den Käfig. Man verläßt ihn und befreit die beiden Körper (vorher natürlich die Rubber hose mitnehmen). Nun betätigt man den Hebel und man befindet sich wieder im eigenen Körper. Man nimmt die Rubber hose und verläßt den Raum durch den black Circle.
2.) headlight (Cleveland)
Man betritt das Haus und geht ins erste Stockwerk. Dort zerreißt man die Decke und macht aus ihr ein Seil (tear sheet, tie stripes together). Man bindet nun das Seil ans Bett und wirft es durch das Fenster. Man wartet, bis Trent hinabsteigt und nach einiger Zeit mit dem headlight wieder erscheint. Dieses nimmt man und verläßt Cleveland durch den Black Circle im Garten (pull sod, Enter Circle).
3.) photo (Raumschiff)
Wenn man auf der Venus den Spawning Ground betritt (Pflanze mit hiss verscheuchen), betritt man den Black Circle und befindet sich im Raumschiff. Von da an darf man keinen Zug mehr verschenken. Man gibt also folgendes ein:
take sword, s, mount stallion, w, dismount stallion, take suit, wear suit, open hatch, n.
Nun kämpft man mit dem (der) assassin solange, bis dieser sein Schwert verliert. Dieses nimmt man und gibt es ihm (ihr) zurück. Nun verscheucht man das Monster und befreit die Frau. Diese gibt einem zum Dank dann in der Yacht das Photo (wenn man Lust hat (?!), kann man ihr ins Schlafzimmer folgen und dann ...).

Bei **TRAPDOOR** verheißt folgender Poke unendliche Leben: POKE 14914,96: SYS 1436

Für **PANTHER** sieht der Poke so aus: POKE 14127,169: SYS 4096

Und noch der Poke für **PARALLAX:** POKE 5796,96: SYS 319

```
So, nun zu den POKEs. Zunächst ein Paar 'Cheats':

Army Moves:
                  Code für 2. Teil: 27351

Enduro Racer:
                  wenn man CAPS und Q gleichzeitig drückt kommt
                  man mit 'High-Speed' durch alle Level

Future Knight:
                  Wer es bisher nicht wußte: Future Knight  hat
                  einen Editor. Man aktiviert ihn wie folgt:
                  im Menu CAPS, 1, F und K gleichzeitig drücken

                  -> Editor:
                           Q,W,L,P - Cursorsteuerung
                           U       - Blöcke aussuchen
                           F       - nächster Screen
                           B       - letzter Screen
                           S       - Blöcke setzen
                           BREAK   - zurück ins Menu

Down to Earth:
                  wenn man die Tasten 1, 2, 3, 4 und 5  gleich-
                  zeitig drückt, kommt man durch alle Screens

Hier noch ein Code zum Nachladen:

Game Over:
                   Code für Teil 2: 18024
```

Von **Christoph Pukall** aus Höfer haben wir hier wieder einige Pokes für den Speccy. Weiter so, Christoph!

```
Jetzt noch ein paar MULTIFACE ONE-POKEs:

Krakout:
                  POKE 46565,0: REM unendl. Leben

Army Moves:
                  Teil 1-> POKE 54597,0: REM unendl. Leben
                  Teil 2-> POKE 53772,0: REM unendl. Leben

Gunrunner:
                  POKE 48772,0: POKE 49171,0: POKE 49321,0:
                  POKE 52549,0: REM unendl. Leben + unsterb-
                  lich

Space Harrier:
                  POKE 41499,x: REM x-Leben

Hydrofool:
                  POKE 25859,201: REM unendl. Energie

Agent X:
                  POKE 26817,201: REM unendl. Leben

Head over Heels:
                  POKE 42195,0: REM unendl. Leben (beide)
```

Hier geht's um ARKANOID für den Atari XL/XE! Wenn man mit einem Diskmonitor die eingegebenen Sektoren der Originaldisk scannt, kann man sich Vorteile erarbeiten. Die markierte "Ø4" sollte man in "Ø9" ändern, die "Ø4" gibt die Anzahl der Leben an. Vielen Dank an Julius Cäsar.

```
                SECTOR 58

     08 19 2a 3b 4c 5d 6e 7f     ASCII
00   9D C6 46 A9 00 20 00 25    ..F.. ..%
08   60 20 00 29 A9 01 20 00    ` .)... .
10   25 60 99 43 4C A9 02 20    %`.CL..
18   00 25 60 9D 01 D0 A9 04    .%`.....
20   20 00 25 60 20 B4 3B A9     .%`  .;.
28   05 20 00 25 60 A9 06 20    .  .%`..
30   00 25 4C 00 32 A9 08 20    .%L.2..
38   00 25 4C 11 8F AD 52 25    .%L...R%
40   D0 05 A9 0A 20 00 25 AD    ....  .%.
48   09 44 60 8D 7D 50 A9 07    .D`..P..
50   20 10 2A 60 70 01 8D 54     .*`p..T
58   28 20 03 3D AD 55 28 C9    ( .=.U(.
60   03 B0 06 EE 55 28 4C 76    ....U(Lv
68   28 A9 00 8D 55 28 4C 8C    (...U(L.
70   2A 00 00 8D F3 46 AD 54    *....F.T
78   28 60 20 CB 44 20 F1 44    (` .D .D

FN = 8  NEXT SECT = 241  BYTES = 68

                SECTOR 89

     08 19 2a 3b 4c 5d 6e 7f     ASCII
00   AC 36 35 B9 28 35 85 EA    .65.(5..
08   B9 29 35 85 EB A5 EE 8D    .)5.....
10   36 35 A0 00 A9 00 91 EA    65......
18   A9 04 91 EC A5 FF C9 0A    ........
20   F0 0C C9 12 F0 08 A4 EE    ........
28   8C 7F 36 4C 67 37 C9 0A    ..6Lg7..
30   D0 0B AD A3 28 49 01 8D    ....(I..
38   A3 28 4C C5 37 AD 80 36    .(L.7..6
40   49 01 8D 80 36 A0 02 B1    I...6...
48   EC 49 03 91 EC 4C 67 37    .I...Lg7
50   A9 00 8D 2F 02 A9 07 A0    .../....
58   62 A2 E4 20 00 1F A9 2E    b.. ....
60   8D 2F 02 A2 00 8E 00 39    ./.....9
68   8E 00 40 A9 10 9D 00 8F    ..@.....
70   E8 E0 06 D0 F8 A9 04 85    ........
78   4D 8D F4 31 4C A4 28 00    M..1L.(.
```

JA!! Ist ja gut! Der Poke für **THE CURSE OF SHERWOOD** hat nicht funktioniert. Kann ja mal passieren. Also hier als Ersatz: POKE 64613,0 oder POKE 58257,201. Ok?

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

Wenn man bei **BUGGY BOY** den „Course" wählen kann, sollte man einen Reset auslösen und folgende Pokes antesten: POKE 4768,133: POKE 4769,20: POKE 39927,96: POKE 2048,32: POKE 2049,104: POKE 2050,13: SYS 2560: Alle gleichzeitig natürlich! Kam von den Softworks of Fulda.

Und hier drei Pokes, die uns von Sigma zugesandt worden sind:

FIRETRAP: Reset: POKE 7500,234: POKE 7501,234: SYS 4096

GIANA SISTERS: Reset: POKE 8257,96: POKE 7434,205 (auch einzeln): SYS 2127

I-ALIEN: Reset: POKE 5948,205 (UL): POKE 5829,205: POKE 5875,205 (UE): POKE 6369,205: POKE 6402,205 (UZ): SYS 4032

★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★ ★

TUTTI FRUTTI, C-16: POKE 10435,255: SYS 8192 (ab dem 36. Level wird's langweilig!)

Sega-T(r)ips

Um bei **ENDURO RACER** alle Runden sehen zu können, muß man nur folgendes tun: Nach oben, unten, links und rechts lenken, während das Titelbild zu sehen ist. Jetzt kann man sich eine der zehn Runden aussuchen.

Bei **TEDDY BOY** muß man genauso vorgehen wie bei **ENDURO RACER**, um den Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der Gegner regulieren zu können. Beide Tips kamen von Patrick Tappe aus Ochtrup.

Um bei **ALEX KIDD IN MIRACLE** die Anführer zu besiegen, muß man wie folgt vorgehen (ich hoffe, die betreffenden SEGA-„User" wissen bescheid, mir sagt das nämlich überhaupt nichts): 1. Stein/Schere; 2. Schere/Papier; 3. Stein/Schere; 4. Papier/Papier; 5. Stein/Stein; 6.Stein/Schere; 7. Papier/Papier. Unbedigt den Flugstab und Unsichtbarkeit bis kurz vor Schluß aufheben. Im letzten Raum in folgender Reihenfolge auf die Symbole springen: Sonne, Wellen, Mond, Stern, Sonne, Mond, Wellen, Fisch, Stern, Fisch, und die Krone erscheint.

Wenn bei **TRANSBOT** das „SEGA-Masters-Logo" erscheint, muß man den zweiten Knopf von Joypad 1 zehn bis zwanzig Sekunden gedrückt halten. Es erscheint ein Auswahlmenü. Mit dem Joypad werden die Extras aktiviert (Stellung ON).

Wählt man im Musik-Menü von **SPACE HARRIER** die Titel 7-4-3-7-4-8-1, so erscheint ein neues Auswahlmenü, mit dem man die Steuerung, die Geschwindigkeit oder eine andere Spielfigur wählen kann. Wenn der „Game-Over"-Schriftzug erscheint, muß man das Joypad in einer bestimmten Richtungsreihenfolge drücken, um bis zu neunmal an derselben Stelle weiterspielen zu können. Die Reihenfolge lautet: oben, oben, unten, unten, links, rechts, links, rechts, unten, oben, unten, oben. Man muß allerdings sehr präzise drücken. Und diese Tips kamen von Fritz Hien aus Neu-Esting.

Einen kleinen Tip für **CHOPLIFTER** auf dem SEGA gibt's hier noch: Um zu verhindern, daß bei der Aufnahme der Geiseln ein Panzer kommt, muß man während des Aufnehmens immer wieder ganz kurz abheben und wieder aufsetzen.

Hier ein weiterer Tip für **ALEX KIDD** auf dem SEGA: Während des Spiels, sollte man möglichst viel Geld sammeln und keinesfalls (!!) ein Bonusleben kaufen. Wenn man nämlich den Löffel abgelutscht hat, muß man, wenn „Game Over" auf dem Screen erscheint, den Joystick nach oben drücken und dabei achtmal den zweiten Feuerknopf drücken. Hiernach kann man das Spiel fortsetzen, allerdings mit 400 Märkern weniger.

Sega-T(r)ips) von Detlef König aus Ratzeburg. Er hat folgende Hinweise für Euch:

FANTASY ZONE: Das erste Monster am besten mit dem Laser zerstören, das zweite mit dem 7-Way-Shot, das dritte mit einer unter den Lasern des Monsters angesetzten Heavy-Bomb, das vierte mit dem Laser-Beam (oder einer gut plazierten Heavy-Bomb auf die „Zunge" des „Fisches" (?!?)), das fünfte mit dem 7-Way-Shot, das sechste mit einer richtig getimeten Heavy-Bomb über dem Kopf der „Schildkröte" (?), das siebte mit Hilfe des Rocket-Engine und des 7-Way-Shot und schließlich das achte Monster mit dem Laser-Beam, einigen Heavy-Bombs und etwas Glück.

GREAT SOCCER: Man kann den Computer relativ leicht in die Abseits-Falle locken, indem man während eines Computer-Angriffes die eigenen Abwehrspieler nach vorne laufen läßt.

ALEX KIDD IN THE MIRACLE WORLD: Hier gibt es einen versteckten Level, der nicht in der Anleitung steht. Wenn man zum zweiten Mal im Wasser ist und den Octopus mit Schlägen auf seinen Arm (hat der nur einen?) tötet, so kann man sich auf seinen Sockel legen und durch das Zurückziehen des Joysticks in einem anderen Level einige Zusatzpunkte sammeln.

Zum Schluß noch ein paar Sega-Trips von Bernhard:

KID ICARUS: Passwörter sind hier: 0000iT, 00N000; MP0000, 0004o1. Hierbei muß man auf eine korrekte Groß- und Kleinschreibung achten. Um manche Waffen beherrschen zu können, braucht es schon ein wenig Kraft. Für mehr Energie ohne zuviel Kalorien gibt es das „Water of Life" zu holen. Mit einer Kreditkarte kann man sich auf dem schwarzen Markt nützliche Gegenstände zulegen.

ENDURO RACER: Im ersten Level sollte man sich nach der Fahrt nichts kaufen, sondern das Geld sparen, um sich nach dem zweiten Level „Suspension" kaufen zu können, womit man im dritten Level Zeit in Massen spart. Nach dem vierten Level kauft man sich dann einen „Accelerator". Nach dem fünften Level sollte man alles Geld ausgeben, was man hat, da es nach der nächsten Runde nur noch halb soviel wert ist. Ersatzteile taugen nichts.

Von The Head haben wir hier einen Plan von **ACTIVATOR** (Schneider) (kenn' ich gar nicht!). Hope to make you merry.

Activator

MAP BY The Head

A–G = Schlüssel
L = Laser
5 = 5 min. Bonus
x = Brennstab (7 Stck.)
[A]-[G] = Tür
[schraffiert] = Raum für Brennstäbe

Diesen Plan zu **TRAZ** haben wir von Heiko Nägele aus Mannheim. Die Erläuterungen findet Ihr unten.

Die Zahlen 1 - 4 stehen für die Anzahl der Schläger im jeweiligen Bild. S steht für eine Startposition. Es gibt 6 verschiedene Startpositionen.

Oldies sind Goldies. Hier ein paar Tips für ältere Spiele auf dem C-64, die wir meines Wissens noch nicht veröffentlicht haben.

OLLIES FOLLIES: Mit dem Passwort „NORBI" erreicht man Level 15, mit „ZOOM" sogar Level 19!

Bei **MONTYONTHERUN** sollte man mal in der Highscoreliste folgende Sachen eingeben: „CAR", „CTW", „MADONNA", „PURPLE", „MINTER", „MUSIC", „SPECTRUM", „WINE" oder „XR2".

Bei **„BATALYX"** kann man mit „POKE 21158,1" etwas bei der Iridis Base bewirken. Schön' Punk auch, Highlander!

Wenn man bei **DEFLEKTOR** an Stellen Spiegel zu brauchen meint, wo gar keine sind, kann man durch ausdauernden Feuerdruck und gleichzeitiges Linkslenken ('ne ganze Weile) welche erzeugen (C-64).

Tschüß, bis zum nächsten Mal,
Euer

Uli

SCHACHECKE

Richard Lang: So entstand Psion

Nachdem wir in den vergangenen Ausgaben immer wieder neue Schachprogramme vorgestellt haben, wollen wir diesmal etwas anderes bieten. Ein Interview mit Richard Lang, dem Programmierer unseres ASM-Champions PSION ST und dessen Vorgänger PSION QL. Weiterhin erreichte uns auch die neue Schachcomputer/Schachprogramm-Rangliste von Göran Grottling. Hier hat sich übrigens einiges getan, unter anderem ist auch unser Champion um zwei Plätze nach unten gerutscht. Dies aber nur aus dem Grund, da jetzt auch die Mephisto Roma Version mit 14 MHz sowie Mephisto MM4 mit 16 MHz Turbo Kit mit in die Liste aufgenommen wurden. Übrigens, auch unser bekanntes Programm CHESSMASTER 2000 ist in der Atari Version jetzt auf Platz 35 der Rangliste gelandet. Bedanken möchte ich mich an dieser Stelle noch einmal bei der Firma GTI in Oberursel, die uns für den Amiga zwei neue Schachprogramme zur Verfügung gestellt hat. Die Programme THE ART CHESS und GROSSMEISTER werden natürlich ausführlich in einem der nächsten Hefte vorgestellt.

Frank Brall

Hier nun wieder die aktuelle Schachcomputer/Schachprogramm-Rangliste (erstellt von Göran Grottling)

Platz	Computer	Bewertung
1.	Mephisto Roma 68020 14 Mhz	2125
2.	Mephisto MM4 16 Mhz Turbo Kit	2121
3.	Mephisto Roma 68000 12 Mhz	2105
4.	Mephisto Dallas 68020 14 Mhz2	099
5.	Mephisto Dallas 68000 12 Mhz	2034
6.	Mephisto Amsterdam 68000 12 Mhz	1995
7.	Mephisto MM4 5 Mhz	1988
8.	Fidelity Excel Mach II 12 Mhz	1987
9.	Novag Expert 16 Mhz Turbo Kit	1969
10.	Psion Atari 8 Mhz	1963
11.	Fidelity Exel 68000 Club 12 Mhz	1937
12.	Plymate Roma 5.5 Mhz	1920
13.	Saitek Stratos-Analys 6 Mhz	1914
14.	Fidelity Avant Garde 5 Mhz	1910
15.	Fidelity Par Exellence 5 Mhz	1892
16.	Novag Forte B 5 Mhz	1886
17.	Mephisto Rebell 5 Mhz	1876
18.	Leonardo Maestro A 5 Mhz	1872
19.	Conchess Plymate 5.5 Mhz	1871
20.	Novag Forte A 5 Mhz	1870
21.	Novag Super Expert 5 Mhz	1860
22.	Fidelity Exellence 4 Mhz	1857
23.	Mephisto Super Mondial 4 Mhz	1854
24.	Novag Expert 4Mhz	1841
25.	Conchess Plymate 4 Mhz	1831
26.	Saitek Turbostar 432 4 Mhz	1828
27.	Mephisto MM 3.7 Mhz	1827
27.	Fidelity Elegance 3.6 Mhz-Priv.Line	1827
29.	Fidelity Excellence 3 Mhz	1816
30.	Novag Super Constellation 4Mhz	1781
31.	Conchess Glasgow 4 Mhz	1769
32.	Mephisto B&P 3.7 Mhz	1748
33.	Saitek Superstar 36k 2 Mhz	1724
34.	Constellation Quattro 4 Mhz	1721
35.	Chessmaster 2000 Atari	1715
36.	Fidelity Elite A/S original 3.2 Mhz	1713
37.	Fidelity Prestige 4 Mhz	1709
38.	Conchess Glasgow 2 Mhz	1703
39.	Novag Constellation 3.6 Mhz	1693
40.	Novag Constellation	1685
41.	Novag Constellation 2.0 Mhz	1640
42.	Mephisto Mondial 1.8 Mhz	1626
43.	Super Enterprise-Adv. Star Chess	1590
44.	Turbo S 24k Leonardo Grundprogr.	1516
45.	Turbo 16k 3 Mhz	1509

Diese Rangliste wurde am 1.März 1988 von Göran Grottling erstellt. Jeden Monat werden ca. 300 weitere Partien in die Bewertung mit einbezogen. Ich möchte erwähnen, daß Göran Grottlings Rangliste zwar international anerkannt wird, jedoch auch andere Ranglisten existieren. Die Ergebnisse können deshalb von anderen Quellen etwas abweichen, wobei allerdings die Rangfolge weitgehend übereinstimmt.

Der Name Richard Lang dürfte zumindest allen Lesern der ASM-Schachecke ein Begriff sein. Neben dem erfolgreichen Schachprogramm PSION QL/PSION ST hat er auch das Weltmeisterprogramm im Mephisto-ROMA entwickelt. Das ist noch nicht alles, auch die beiden vorhergehenden Schachcomputer-Weltmeister wurden von Richard Lang programmiert. Da es sicherlich interessant ist, über diesen Mann etwas Näheres zu erfahren, haben wir diesmal ein Interview. Dieses Interview hat der schwedische Schachcomputer-Tester Göran Grottling für die schwedische Vereinszeitschrift PLY gemacht. Freundlicherweise hat uns Göran Grottling dieses Interview zum Abdruck zur Verfügung gestellt.

Bevor wir beginnen, noch einige Worte zu Richard Lang. Er ist 31 Jahre alt, wohnt in Chorleywood, drei Meilen nordwestlich von London. Er ist verheiratet und seit kurzem der Vater eines kleinen Mädchens. Er hat dreimal hintereinander den WM-Titel in der Schachcomputer-Programmierung gewonnen. Im folgenden jetzt das Interview mit Richard Lang (F=Frage, A=Antwort).

F.: Erzähle bitte für unsere Leser ein wenig über Deinen Background als Schachprogrammierer!

A.: Ich habe an der Universität Physik studiert und dabei ein wenig Fortran gelernt. Nach meinem Studium arbeitete ich eine zeitlang in der Ölindustrie. 1981 kaufte ich mir einen Heimcomputer Marke Tandy. Ich habe mich schon immer für Schach interessiert, und so ergab es sich ganz von selbst, daß ich versuchte, ein Schachprogramm zu schreiben. Später kaufte ich ein kommerzielles Schachprogramm für meinen Computer, mußte aber bald feststellen, daß mein eigenes besser spielte! Da hatte ich „Blut geleckt" und beschäftigte mich mit der Weiterentwicklung meines Programms, das übrigens in Assembler geschrieben war. Mein Hobbyprogramm nahm im Herbst 1981 unter dem Namen CYRUS I an der EM

teil – und gewann! Nach diesem Erfolg kam ich in Kontakt mit David Levy, der mein Programm ankaufte. Ich arbeitete auch weiterhin für ihn und seine Firma, und CYRUS II fand im Laufe der Zeit Eingang in die kommerziellen Schachcomputer: La Regence und Chess 2001.

F.: Und dann gingst Du zu Mephisto?

A.: Nein, ich arbeitet noch eine Weile bei David Levy, aber 1984 siedelte ich um zu der Softwarefirma Psion. Mein neues Programm, das natürlich Psion hieß, nahm im Herbst 1984 an der WM in Glasgow teil. Während der WM lief das Programm auf einem SAGE II mit einem 68000er und 8 Mhz. PSION erreichte den geteilten ersten Platz zusammen mit drei anderen Programmen. Dieses PSION-Programm wurde dann an Sinclair für den QL verkauft. Anfang 1985 kam eine verbesserte Version von PSION für den Macintosh heraus, bald danch eine für den IBM. Diese beiden Versionen waren ungefähr gleich.
Im Mai 1985 kam ich in Kontakt mit der westdeutschen Firma Hegener & Glaser. Das half mir sehr, und mein Programm wurde in den Monaten bis zur WM in Amsterdam Anfang September stark verbessert. Dort nahm ich dann für Mephisto teil und gewann.

F.: Und nicht nur das! Es war ein ganz überlegener Sieg. Wie erklärst Du Dir das?

A.: Vor allem einmal natürlich dadurch, daß wir eben die Besten waren! Aber wir hatten auch sehr viel Glück, so daß das Resultat überlegener ausfiel als es zu erwarten war. Ich glaube, daß die spezialisierte Eröffnungsbibliothek (nur 1.c4) dazu beigetragen hat, aber vieleicht gar nicht so viel.

F.: Und was geschah dann?

A.: Das Siegerprogramm von Amsterdam kam als Modul für das Mephisto-Gehäuse auf den Markt und ist unter dem Namen „Mephisto Amsterdam" bekannt. Ungefähr zur gleichen Zeit wurde ich mit einer PSION-Version für den ATARI ST fertig. Dieses Programm ist nicht völlig identisch mit dem Mephisto Amsterdam, aber ich halte die beiden Programme für ziemlich gleichwertig bezüglich der Spielstärke. Man muß natürlich bedenken, daß der Atari mit 8 Mhz läuft, der Mephisto aber mit 12 Mhz.

F.: Wie ist das eigentlich: Ich habe gehört, daß sowohl im Mephisto Amsterdam als auch im Dallas die Zugriffszeiten der Speicherchips nicht perfekt auf den Processor abgestimmt sind und daß die dadurch entstehenden Wartezeiten die effektive Geschwindigkeit auf 10 MHz drücken.

A.: Das stimmt. Die 68000er-Versionen des Amsterdam- bzw. Dallas-Programms laufen in Wirklichkeit mit etwas über 10 MHz.

Richard Lang versucht sich am Mephisto
Foto: Hegener & Glaser

F.: A propos PSION ATARI: in Anbetracht der hervorragenden Ausführung des Programms ist es verwunderlich, daß dabei die Anzeige der Suchtiefe fehlt?

A.: Oh je! Fehlt die? Das muß ich glatt übersehen haben! (Richard schaut betroffen drein.) Das wäre ja ganz leicht einzurichten gewesen ...

F.: Was geschah nach 1985?

A.: Seitdem habe ich meine Arbeit bei Hegener & Glaser fortgesetzt. Ich versuche ständig, mein Programm zu verbessern. 1986 gewann es in Dallas und jetzt auch in Rom. Im Herbst kommt das neue Programm unter dem Namen Mephisto ROMA in den Handel.

F.: Um wieviel stärker ist das Roma-Programm im Vergleich mit dem Dallas-Programm?

A.: Ich bin überzeugt davon, daß Roma besser als Dallas ist, aber ich kann das nicht in Punkten ausdrücken. In meinen eigenen Tests hat Roma etwa denselben prozentualen Gewinnanteil wie Dallas, aber leider ist da die Gegenwehr zu schwach.

F.: Was sagst Du zu der Plazierung Deiner Programme in der schwedischen ELO-Liste?

A.: Ich muß zugeben, daß ich im Frühjahr etwas enttäuscht und verwundert war, als die PLY-Liste nur einen ganz geringen Unterschied zwischen dem Dallas 69020 und dem Dallas 68000 auswies. So wie es jetzt aussieht, glaube ich, daß alles in Ordnung ist. Da der 68020 2.4 mal so schnell ist wie der 68000, müßte rein theoretisch der Unterschied in ELO-Punkten größer sein als die 60 Punkte, die die PLY-Liste derzeit angibt. Aber ich neige zu der Auffassung, daß die Relation zwischen der Geschwindigkeit und der Spielstärke nach oben abflacht.

F.: Was erwartest Du für die Zukunft? Kannst Du Dein Programm noch weiter verbessern, oder hängt das nur mehr von der Hardware ab?

A.: Es wird immer schwieriger, das Programm zu verbessern. Es ist im Laufe der Zeit ziemlich unübersichtlich geworden, was mir meine Aufgabe sehr erschwert. Vielleicht werde ich mich bald dazu gezwungen sehen, das Programm ganz neu zu schreiben!

F.: Was ist eigentlich das Geheimnis Deines Programms? Ist es Deine Idee, in den ungeraden Halbzügen zu selektieren? Oder hast Du bei der selektiven Suche eine besonders gute Mischung gefunden? Ist es vielleicht die Stellungsbewertung oder die Endspielstärke Deines Programms?

A.: Ehrlich gesagt, ich weiß es nicht! Ich weiß nur, daß mein Programm gut spielt, aber ich könnte keinen Faktor herausgreifen und behaupten, daß er von größerer Bedeutung ist als die anderen. (Anm. G. Grottling: Lang geht davon aus, daß man nicht unbedingt den besten Zug finden muß – ein guter Zug genügt! Daher kann man in den ungeraden Halbzügen, wenn das Programm am Zug ist, selektiv rechnen. Man muß aber alle Antwortzüge des Gegners in Betracht ziehen, denn da könnte ein „Killer"-Zug dabeisein.)

F.: Berichte ein wenig von Deiner Arbeitsweise!

A.: Ich arbeite gewöhnlich tagsüber in meiner Wohnung. Bei der Programmierarbeit bin ich ganz allein, aber Ossi Weiner – ein sehr starker Schachspieler – hilft mir mit der schachlichen Seite. Er erklärt mir, wo die Schwachstellen in meinem Programm sind, und ich versuche, sie auszumerzen. Neue Ideen kommen mir überall – sei es beim Joggen oder daheim im Bett. Die Programmierung besorge ich übrigens mit Hilfe eines amerikanischen Computers, eines TDI Pinnacle 68000.

F.: Bist Du bei Hegener & Glaser angestellt?

A.: Nein, ich bin nicht angestellt,

aber ich habe einen Vertrag mit ihnen, der sowohl Rechte als auch Pflichten beinhaltet.

F.: Du bist natürlich inzwischen Millionär?

A.: Nein, bei weitem nicht! (lacht.)

F.: Berichte von Deinem Schachautomaten!

A.: Um meine verschiedenen Programmversionen testen zu können, habe ich ein Interface für automatisches Spiel gebaut. Es funktioniert durch Abfragen der LED's der anderen Computer. Da es ungefähr eine Woche dauert, ein solches Interface für einen bestimmten Computer zu basteln, habe ich mich auf den Super Constellation, Expert, Avant Garde und Rebell beschränkt. Das heißt, daß mein TDI-Pinnacle gleichzeitig vier Partien zwischen meinem Programm und jedem der vier anderen Computer spielen kann. In der Praxis sind es meistens nur drei Partien, da ich es für sinnlos halte, gegen den Super Constellation Testpartien zu spielen. Diesen Schachcomputer kann ich z.B. über ein Wochenende allein lassen und später die Resultate ablesen. Der Computer startet eine neue Partie, wenn die Stellungsbewertung 9.99 erreicht. Mit Hilfe dieses Automaten kann ich eine ansehnliche Anzahl von Partien spielen, natürlich nicht so viele wie die schwedischen Tester! Dieser Automat entstand nach der WM in Amsterdam. Ich bin nicht der einzige, der Zugang zu so einem Gerät hat. Ich weiß, daß Novag ein ähnliches hat, und vermute, daß auch Fidelity und SciSys von dieser Technik Gebrauch machen!

F.: Wie beurteilst Du die Bedeutung einer Eröffnungsbibliothek? Wieviel ELO-Punkte kann man dadurch gewinnen?

A.: Die Bibliothek kann durchaus helfen, denn es ist natürlich wichtig, in einer Partie einen guten Start zu geben. Aber man kann das unmöglich in ELO-Punkten ausdrücken. Die Eröffnungsbibliothek ist besonders wichtig bei Turnieren wie der WM. Aber die kommerziellen Versionen müssen mehr Abwechselungen bieten, damit es auch Spaß macht, mit ihnen zu spielen.

F.: Wie verhält sich Deiner Meinung nach Dein Programm zu denen, die auf Großcomputern laufen?

A.: Da kann ich nur Vermutungen anstellen. Ich glaube nicht, daß der Mephisto Roma 68020 noch sehr weit vom Niveau z.B. eines Cray Blitz entfernt ist. Das Hitech-Programm halte ich für beträchtlich stärker.

F.: Ulf Rathsman meint, Du könntest auch das beste Programm für den 6502-Prozessor schreiben, wenn Du nur wolltest. Was sagst Du dazu?

A.: Das ist schmeichelhaft, aber es ist schwer, den 6502 mit dem 68000 zu vergleichen. Man kann nicht einfach sagen, daß ein 6502 mit 6 MHz einem 68000 mit 12 MHz entspricht. Da spielen noch andere Faktoren mit. Mein Programm ist für den 68000 geschrieben und läuft nur auf ihm effektiv.

F.: Bist Du enttäuscht, daß sich Dir in Rom nur ein einziges Programm zum Kampf gestellt hat?

A.: Ja, ich bin enttäuscht. Ich hoffe nur, daß SciSys, Novag und Fidelity im nächsten Jahr den Mut zur Teilnahme aufbringen werden.

F.: Kommt eine Psion-Version für den Amiga?

A.: Im Augenblick haben wir keine derartigen Pläne. Vielleicht, wenn der Amiga einmal weiter verbreitet ist.

F.: Glaubst Du, daß jemals ein Schachprogramm Weltmeister wird?

A.: Ja, das glaube ich. Allerdings nicht mehr in diesem Jahrhundert – es ist noch ein langer Weg bis zum Niveau eines Kasparow. Vielleicht ist es in 25 Jahren soweit. Ich kann ja immerhin hoffen, daß es ein Programm von mir sein wird!

F.: Willst Du denn so lange dabeibleiben?

A.: Ich habe für die nächste Zeit keinen anderen Pläne. Aber es ist mir natürlich klar, daß Schachprogrammieren nicht für ewig ist!

F.: Wie geht es Dir eigentlich beim Spiel gegen Dein eigenes Programm?

A.: Nicht besonders! Mein Programm spielt viel stärker als ich selbst. Ich habe in England keine ELO-Zahl, aber ich schätze mich auf etwa 1700. Ich spiele aber auch nicht besonders viel. Ab und zu gewinne ich gegen den Dallas auf Stufe 2. Jedenfalls ist mir das kurz vor meiner Abreise nach Rom gelungen!

☆ ☆ ☆ ☆ ☆ ☆

Gewinner aus ASM 3/88

ALPHASOFTS fantastische MSX-Software ging an folgende Preisträger. Zuerst die „Bop"-Leute:

Jan Kimpflinger, 2000 Hamburg 20; Lothar Malgut, 4200 Oberhausen 1; Arno Mückenhausen, 8500 Nürnberg 90; Frank Rauch, 4300 Essen 11; Karin Vonblon, 6700 Bludenz.

Jetzt geht's über zu „Jackle & Wide":

Karl Bader, 3170 Hainfeld; Jan Conrad, 1000 Berlin 51; Benedikt Schwan, 6601 Kleinbittersdorf 1; Michael Stielow, 5024 Pulheim 3; Andreas Stoppel, 6200 Wiesbaden 68.

Und nun die „Streakers":

Andreas Haas, 5439 Sech/Westerwald; Alexander Kimak, 7014 Kornwestheim; Wolfgang Kohnke, 2203 Horst/Hahnenkamp; Jan-Peter Kurz, 7920 HDH-Großkuchen; Arnd Stickelmann, 2072 Bargteheide.

Letztendlich sind wir bei den „Tenth Frames":

Achim Bührle, 7332 Eislingen; H.E. Bulten, 9933 NL Delfzijl; Daniel Guthannß, 6900 Heidelberg; Frank Lazar, 5000 Köln 1; Gunther Wetzel, 6830 Rankweil.

Für unsere Motorsport-Freunde (Amiga) hat EAS den „Rallye Master" parat:

Reto Bader, 8105 Regensdorf; Stefan Bartsch, 5249 Pracht; Markus Duhme, 4500 Osnabrück; Herbert Fessler, 7958 Laupheim 3; Roland Fischer, 8042 Graz; Ronald Kohl, 8000 München 40; Daniel Lukie, 6222 Geisenheim; Ralf Petersen, 2251 Arlewatt; Kai Straatmann, 1000 Berlin 20; Gabriele Wildermuth, 7432 Bad Urach.

Den ersten Preis bei GO! (Bravestarr, Trantor, Captain America und Sidearms in den Kassetten-Versionen)) gewann:

Gerd Buschmann, 5650 Solingen 1;

„Sidearms" in der C-64-Kassettenversion plus einem Poster „holten" sich:

Wilfried Burow, 7906 Blaustein; Helmut Grafflage, 4300 Essen 1; Thorsten Hansen, 5112 Baesweiler; S. Hartwig, 2000 Hamburg 54; Patric Hemgesberg, 5303 Bornheim 4; Frank Horsmann, 5138 Heinsberg; Kai Krüger, 2908 Kampe; Matthias Lange, 3510 Hann. Münden 1; Erich Mutter, 7709 Hilzingen 5; Peter Park, 7519 Eppingen; Thorsten-Björn Ptak, 5000 Köln 30; Frank Schumacher, 5030 Hürth; Patrick Tappe, 4434 Ochtrup 2; Klaus Dieter Weber, 7830 Emmendingen; Markus Zell, 6900 Heidelberg 1.

„Sidearms" Schneider-CPC-Kassette & Poster:

Joachim Allgaier, 7970 Leutkirch 1; Sven Bohlen, 2910 Westerstede; Kai Müller, 4815 Schloß Holte; Simon Muschel, 7982 Baienfurt.

„Sidearms" (und Poster) für Spectrum:

Christoph Pukall, 3101 Höfer; Nicola Uphaus, 4460 Nordhorn.

Beim großen „TERRAMEX"-Wettbewerb ging der erste Preis an: Gerhard Kogel, 1000 Berlin 51.

Die entsprechenden „Terramexe" gewannen (C-64-Kass.):

Sven Folske, 3000 Hannover 51; Heiko Johannsen, 7240 Horb 1; Thomas Roth, 5205 St. Augustin 1; Hans-W. Schneider, 4750 Unna/Westf.; Lars Wunderlich, 3432 Großalmerode.

C-64-Diskette:

Marco Wingartz, 7801 Feldkirch.

Und schließlich die ST-Versionen:

Claus Haberlah, 3300 Braunschweig; Kerstin Heyfelder, 4047 Dormagen 1; Marco Jekel, 6200 Wiesbaden-Naurod.

OCEAN hatte einen Rekorder + Platoon-Video + dem Platoon-Game + einem T-Shirt als 1. Preis angeboten. Ihn gewann:

Frank Ziegenbein, 5000 Köln 30;

Das Platoon-Video, das Shirt sowie das Platoon-Game für den ST gingen an:

Detlef Poppen, 2971 Hinte 3.

Das Platoon-Game (C-64-Kassette) und das T-Shirt gibt's für:

Maurice Schlusche, 4714 Selm.

Einen Tusch für unseren Hollywood-Reisenden! Im MAGIC BYTES-Wettbewerb „Pink Panther" wurde unter den über 2500 Einsendungen einer herausgezogen, und der heißt:

Rolf Famulla, 6074 Rödermark.

Den Super-Gutschein für drei beliebige MAGIC BYTES-Spiele erhält:

Sven Sommer, 3050 Wunstorf 1.

Die Gewinner der kleinen PINK PANTHER-Figuren wurden von uns bereits benachrichtigt!

Noch was in „eigener Sache": Die C-64-Version von MARTECH'S NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX ist erst vor einigen Tagen fertiggestellt worden. Wir bitten die verzögerte Gewinnübergabe zu entschuldigen!

CONTACT-ECKE

BIETE SOFTWARE

Verkaufe C-64 + Amiga Games. Only the best! 100% Answer!!! Amiga Disk: 5,- DM/ C-64 Disk: 3,- DM!!! Tel. 04151/7779 14 - 20 Uhr!

The best contact in 1988 to get C-64 stuff on Disk for lowest prices is get our adress. Take your Chance!!! For a good contact look out: Seite 108 ASM-Ausgabe - 12/87 unten re. WCA

VEKTOMAT - löst fast alle Probleme der Vektorrechnung (besonders für Schüler der Jg. 12 und 13); gegen Einsendung von 10,- DM an:
Rainer Farwiek, Rosenweg 5, 4292 Rhade
C-64; Disk

Neu! Simulator Maker für C-64 und CPC-464. Info und Bestellungen auf:
Anton Lowas, Postlagernd, 7044 Ehningen.
Programm mit Handbuch 89 DM per NN.

Verkaufe Topgames für Atari ST!!! Liste gegen Rückporto bei:
PF 10 03 10, 5060 Bergisch Gladbach 1

--- C-64 Software --- Neuste C-64-Software zu verkaufen!!! z. B. Platoon; laufend neue Games!!! Schickt 10 Disks + 10,- DM an:
Pf. 2 09, 2913 Apen 2

***** The SMS Ninjas ***** Verkaufe neuste Soft. Spottbillig!!! 100% Antwort! Schreibt an:
Marc Mehlen, 120 rte de Gilsdorf, L-9234 Diekiren Luxemburg ***
(C-64'er Disk)

Das Postspiel: Galuktik-Starwars 10 - 15 Spieler pro Game kämpfen um die Vorherrschaft im Weltraum. Info von:
Astro-Data-Club, Postfach 9 43, 6400 Fulda

**** The Bladerunners/Hotline ****
Hello Freaks! We have the latest Software for: Atari St - Amiga - C-64!! Contact Europe No. 1. Write to:
H. Luyten, Carboonstr. 66, 6412 PB -Heerlen - Holland!!

Neu! Sailing Simulator Spitzen-Software für IBM o. kompatible. Info und Bestellungen auf:
Anton Lowas, Postlagernd, 7044 Ehningen. Programm mit Handbuch 310,- DM per NN.

Achtung !!! * 3/Zoll *** Disketten** Besitze um die 50 Discs * fehlerfrei Stückpreis: nur 4,- DM - 10 Stck. = 35,- DM *** Sprachsynthesizer *** + Software Preis = 70,- DM oder Tausch gegen MP2!!! Ruft schnell an:
06571/6450 ***

Ich verkaufe für Commodore C-16 ca. 20 Spiele für 80,- DM ggf. auch einzeln abzugeben und 2 Winterspiele für 30,- DM.
Tel. 02052/7616 ab 13 Uhr.

Verk. C-64 Disk/10,- DM: Platoon, Hattrick, Outrun, BMX-KIDS, Knight G. 2, Skate or die, W. Olymp. 88, Terramex, Maniac Mansion: DM 10,- nur per Vorkasse:
Sascha Kraus, F.-Grillpa.-Ring 42, 5000 Köln 71

Wichtiger Hinweis!!!

**Wir weisen alle Anzeigenkunden privater oder gewerblicher Anzeigen darauf hin, daß aus rechtlichen Gründen indizierte Programme aus sämtlichen Anzeigen ersatzlos gestrichen werden müssen.
Wir bitten um Ihr Verständnis.**

Verk. Octapolis, Terramex, Rastan, Combatschool, Matchday 2, Wizball, Red October, To be on Top, Winter Ol. 88, für 10,- DM/C-64-Disk: Nur per Vorkasse: Sascha Kraus, F.-Grillpa.-Ring 42, 5000 Köln 71

Hallo Sega-Besitzer!!! Verkaufe Top-Sega-Games. Sportspiele, z. B. den ASM-Hit "Rocky", Actiongames z. B. Transbot. Preise: VB.
Tel. 06182/24047 (ab 16 Uhr) "Now, there are no limits."

C-64 Top-Games nur Cassetten alles Orinigalspiele + Verpackung z. B: Last Ninja. Trantor. World Games. Winter Games, Hysteria, Paperboy, u. v. a. Preis: 3,- - 15,- DM + 3,- DM Porto. Info: 02361/498703

Verkaufe Original Faery Tale und Bards Tale für je DM 60,- (beide mit dtsch Anleitung). Übersetze Anleitungen a. Art (Engl.-Dtsch.) Tel. 06507/3119

Max Valic from Florida vergibt hier Softsammlung. Habe z. B. Predator, 19, Outrun, S.S.Soccer, IK+, Pirates, Pawn, und alles neue! Disk = 10,- DM!!! Info: Max Valic, Box 49 17, 4600 Do 30

Vietnam ist im Gespräch! Unsere Demo- u. Intromaker auch, denn es sind die besten und neusten auf 4 Disks. = 20,- DM! 2 Disks. Copies = 20,- DM! Info = 3,- DM.
Postbox 91 51, 4600 Dortmund 30

OFICIUM, der große Lacher, Satire auf dem ST-Monochrom. Nur 20 Mark per Vorkasse vom Astro-Computer-Klub, Karlsmark 3, 2262 Leck, T. 04662/4557. Klubdisk Nr. 4 = 10,- DM Vorkasse

Hey Leute; Wie wär's mit meinem nagelneuen Tondigitalisierer (6 Monate Garantie, dt. Anl.) für nur 35,- DM.
Volker Eberle, Eulengasse 29, 5485 Sinzig.
Tschüß! Habe auch noch'nen Farbdrucker für VB!!!

Systemwechsel zwingt mich meine gesamte Software für den C-64 billig zu verkaufen!!! Fordert Liste (mit Rückporto) an!!!

A. Müller, Fabrikstr. 41c,
3201 Algermissen 3!!!!

An alle Amiga-User!!! Vokabeltrainer für alle Sprachen zu verkaufen; Funktionell und zuverlässig; Topgeeignet für die Schule; Zuschriften mit DM 10,-, Diskette, Rückporto an:
Alf Kuhn, Ob. Schulstr. 26,
7298 Lossburg, Tel. 07446/668

Verkaufe 35 Orig. Disk/Tape z. B. Disk Suspendet, Pegasus, Tape Pirat, K. Rift usw. Liste gegen Rückporto. Kaufe/Tausche auch
S. Hildebrand, Hoepperstr. 8,
3523 Grebenstein

20 Disketten mit neuster Software für C-64 um 550,- Schilling oder um 90 DM abzugeben.
Tel. 02628/7651 oder Moselt Peter, Harzbergstr. 15, A-2601 Österreich

Neu! Sailing Simulator. Spitzen Software für C-64 und CPC-464. Info und Bestellungen auf:
Anton Lowas, Postlagernd, 7044 Ehningen.
Programm mit Handbuch, C-64 und CPC-464 89,- DM per NN.

Verkaufe Topgames für Atari ST!!! Liste gegen Rückporto bei: Postfach 10 03 10, 5060 Bergisch Gladbach 1

--- C-64-Software --- Neuste C-64 Software zu verkaufen!!! z. B. Test Drive; Laufend neue Games!!! Schickt 10 Disks + 10,- DM an: Postfach 2 09, 2913 Apen 2

Public Domain für AMIGA Das Beste von Fred Fish, Faug usw. 30 Disketten 2 DD für nur 120,- DM + NN. Peter Keim, Vogelsanger Str. 34, 5000 Köln 30, Tel. 0221/520765

Biete Software für den Amiga (teilweise mit Anleitungen). Suche außerdem Bücher. Tobias Kominsky, Märkische Str. 28, 4690 Herne 2

Topgames für C-64!!! Ein Game für 5,- DM! Habe z. B. Giana Sisters! Schickt Disks an: Stefan Redetzky, Salzuflerstr. 25, 4800 Bielefeld 17

Verkaufe Amiga Software zu niedrigen Preisen. Für C-64 Programme bis Du auch an der richtigen Adresse: M.S., Postfach 10 12 31, 4152 Kempen 1

Wir haben noch einige sehr gute ST-Programme abzugeben!!! Also ran an die Hörer, denn Mo. + Do. sind wir von 20 - 22 h und So. von 16 bis 19 h unter der Tel. 0421/385247 da.

Wegen Systemwechsel: 10 Amiga Disk 80,- DM, 20 C-64 Disk 80,- DM. Tausch Video (VHS) 0261/64758

Verkaufe neuste C-64 Soft. z. B. Asterix im Morgenland mit Disk 5,- DM, Combat School mit Disk 2,50 DM, Grand Slalom BB. mit Disk 3,50 DM usw. Ruft einfach an 06222/60633 (Markus)

EROTIKA - Außergewöhnliches Adventure, aufregende Bilder, deutsch, C-64/C-128, 3 Disks., 29,95 DM + NN., Erotika II - 19,95 DM, beide 39,95 DM + NN. H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, auch Infos!

Verkaufe: Spiele- & Highscoreliste für Apple / je für D; 20,- (nur Vorkasse!). Disk & Versand & Anl. incl. Benötigt Drucker in Slot 1! Tobias Weichbrodt, Reuchlinstr. 38, 7080 Aalen

Verkaufe wegen Systemwechsels Software für Spectrum (48K). Liste gegen Rückporto bei: Matthias Lederle, Hesselbergring 18, 8500 Nürnberg 60
*** Alles Originale! ***

Verkaufe neuste C-64 Software. z. B. Victory Road, Super Sprint TT usw. Also ruft an: 04489/5979 oder schreibt an: Postfach 2 60, 2913 Apen

Verkaufe: C-64 Games. Pro Disk 10,-DM: Airb. Ranger, Skate or Die, Western G., Chamonix Challange, 80 D. A. World, Jagd a. r. Oktober, Bank. Knights, Winter Olympide 88/ To be o. Top, N. per Vorkasse!
Martin Vogt, Wasserstr. 18,
4600 Dortmund 70

. . . wenn's um gute Spiele und um guten Service geht -

Die aktuellen 64er-Games: Disk-:Kass-Preis, wo nur ein Preis = Disk: ACE II 42:27, Adv.TacticalFighter 42:29, AirborneRanger 52:42, Aliens II 47:34, Antics 45:36, Apollo18 45:36, Arkanoid II 33:26, Bards Tale II 53, Basketmaster 36:26, Bedlam 33:29, BeyondZork 68, Black Lamp 46:29, BobMorane: SciFi/Rittertum/Dschungel je 47:34. BootCamp 42, Borderzone 59, BraveStarr 33:27, BuggyBoy 42:29, Canonrider 39:29, CardSharks 45, Centurions 39:29, Champ.SuperSprint II 42:29, Ch.Yeager Adv.FlightSim. 53:36, Col.MahJong 52:37, CombatSchool 36:26, Cybernoid-FightMachine 42, DanDareII 42:27, DarkCastle 52, DemonStalkers 45:36, Down at Trolls 45:31, Driller 53:45, EarthOrbitStation 53, EchelonFlightSim. (Microphon) 76, Entsch. Europa 47, FightArms 36:31, Fighter Command 98, FinalFrontier 53:39, Firefly 34:24, FootballManager II 45:29, Frightmare 37:26, GameSetMatch 49:33, Garfield 45:29, GeeBee AirRalley 52:43, Gryzor 37:29, Gunboat 45:27, HuntersMoon 43:29, I-Alien 45:31, IkariWarriors 43:30, Imp.Mission II 45:29, Int.Karate+ 42:29, Isnogud 46:33, Jackal 43:27, JagdRoterOktober 56:43, Jetboys 45:31, Lazer Tag 43:29, Leathernecks 49, LeeEnfield in Space 49, Magnatron 39:30, MiniPutt 53:36, Navy Moves 39:29, N.Mansells GrandPrix 49, NinjaHamsters 45:31, Northstar 47:34, Octapolis 33:27, OutOfWorld 39:29, Pacland 39:29, PegasusBridge 47:40, PinkPanther 39:29, Plasmatron 45:31, PowerAtSea 45, Predator 42:29, Proj.StealthFighter 52:40, Rimrunner 43:33, RollingThunder 36:27, September 43:29, SilentService 39, SkateOrDie ! 53:36, Skyfox II 53, Slaine 36:27, Spy-Spy I+II+III 42:27, StealthMission 110, Street Hassle 52:34, Street.Basketball 39:26, Strikefleet 53, SubBattle Sim. 39, SuperHangOn 47:34, SuperIceHockey 39:26, Tetris 37:27, The Eye 46:34, WinterGamesII 45, TheTrain 45:36, Time&Magic 59:43, Time Fighter 45:27, ToBeOnTop 45:31, Tolteka 39:29, Top10Collect. Elite 37:34, TopFuelChallenge 33:31, TRAZ 39:27, Triaxos 39:29, Troll 40:31, Vampires Empire 37:29, Vengeance 45:31, VictoryRoad 39:29, Volleyball 45:31, WinterOlympics 34:27, Wizard Warz 43:29, Etern.Dagger=WizCrown II 45,
und dazu a l l e anderen, z.B. SSI und INFOCOM extragünstig !
Fordern Sie noch heute die komplette Liste für Ihren Computer - Für 64er, Amiga, ST, PC oder Mac. Kostet nix und kommt sofort.

FUNTASTIC ComputerWare

D 8000 München 5, Müllerstraße 44, Telefon 089 - 2609593

Aktuelle Originalsoftware ab 5,- DM. Spiele und Anwender für Amiga Disk mit Liste 5,- DM. H. F. Nolden, Am Tambourskreuz 9, 5000 Köln 90

C-64: T = 5,- DM/Diskette und Buch = 10,- DM: Liste gegen 80 Pf. oder 04497/1726 Freeze Frame MK 3b, Ascon Akustikkoppler (je 40,-), Stole a Million, Spielepokesbuch, Große Floppy Buch, C-64 für Einsteiger, Nibelungen, Dodgy Geezers
Kai Krüger, Dohlenweg 7, 2908 Kampe

***** S T O P ***** Freeware für den Commodore-64 (70 Disketten-Seiten) für 100,- DM abzugeben. Tel. 040/5208809 von 18 bis 21h.

Topgames für C-64!!! Allerneuste Games auf Disk!! Total billig!! Info bei Majer Günter, Andreashoferweg 1, 4910 Ried I-Austria 07752/45663

XXX Verkaufe Meistbietend XXX Amiga Originale: Faery Tale, Bard's Tale 1, Ultima 3. Mindestgebot DM 50,-. Jochen Wirth, Tel.. 06725/4921

Wir haben wirklich die neueste Software für C-64/Amiga. Über 150 Anleitungen für C-64 vorhanden. 100%ige Antwort. Schreibt an: Postfach 1 30, A-1072 Wien

DREAM GIRLS - pikantes, deutsches Adventure mit Supergraphik, 4 Diskseiten, C-64/128, 29,95 DM + NN. Erleben Sie dieses Super-Adventure:

M. Ahrens, Am Quälberg 6a, 3170 Gifhorn

***** An alle C-64 Freaks ***** Ich verkaufe sehr billig die besten und neuesten Games für den 64er! For more Info call: 0431/63880 only Disk (GCSK sagt: Bis bald!)

ATARI XL-Software (Disk/Rom) ab 5,- DM. Zeitschriften wie DW, Chip, HC Test, Video u. a. ab 2,50 DM. Leerdisketten 2,- DM. Liste gegen adressierten Freiumschlag von Dieter Kick, Weberweg 2, 8590 Marktredwitz.

AMIGA! Hat Dein Amiga genug Futter? Wenn nicht, dann bitte schnell Liste gegen frank. Rückumschlag (1,30 DM)! Green-Soft, Postfach 13 42, 4054 Nettetal 1

SUPERNOVA present's son CPC: Game Over, Exolon, 6 Pak II Original Disk je 15,- DM. habe weitere Spiele (brandneu). Tausche auch!!! Wer zuerst kommt malt zuerst! Tel. 09732/4261

FANTASY GIRL-Adventure Ihrer Träume, Sexmission - erotisch freches Science Fiction Adventure jeweils 2 Disks, deutsch, Supergraphik, C-64 od. 128, je 39,95, beide 59,95 DM + NN.: H. Schmidt, Louise-Schröder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Lieferung sofort, auch Infos!

***** J O S H U A S O F T ***** Software zu vernünftigen Preisen!! Für Atari ST & C-16! Katalog für 1,30 DM bei: Joshuasoft DINGBANK SDL. 33, 4505 Bad Iburg (Bitte System ang.)

Verkaufe C-64 u. Amiga Software! Tel. 04151/2201 - es lohnt sich !!!

Gewerbliche

Neu:
S P E E D T R A N S 6128

kopiert speedlockgeschützte Programme. Kopiert ca. 200 Programme und das nur auf Knopfdruck. Preis 50 DM!

Softwarehandel Weber
Hallerhüttenstr. 6
8500 Nürnberg
Tel.: 0911/499103

Commodore 64/128
Rallwayn

Gründen auch Sie ein Bahnunternehmen für nur 19.95 DM Disk/Handbuch.

Andreas Krieg

Stud. der Obladen
4053 Jüchen 5-Damm

ATARI ST * ATARI ST**

Umfangreiches Public Domain Angebot je Disk 5 oder 7 DM.

Katalog auf Diskette mit kostenlosem Update-Service für 3.50 DM.

Buchhandlung W. Finke
Kipdorf 22
5600 Wuppertal 1

Atari XL/XE Software

und PD-Service gegen 80 Pf-Rückporto bei

Compysoft
Kreuzstr. 32
6050 Offenbach

D I S K E T T E N
mit Garantie
5 1/4", ds dd 48 tpi DM 0,79
dto. 5-Farben-Pack DM 1.09
5 1/4", HD 1,2 1,6 MB DM 2.95
3 1/2", 2DD, 135 tpi DM 2.59

Allgemeine Austro-Agentur
Schleißheimerstr. 16
D-8057 Eching,
Tel.: 089/3195456

Kleinanzeigen

Public-Domain-Software

Für ST, C'64 und PC's auf Markendisketten. Liste anfordern.

Udo Zwer
Wiesbadener Str. 36
6270 Idstein

Software für C-64 und VC-20 zu Minipreisen!

Katalog gegen 80Pf. von SF-Soft, Mühlenweg 7
3401 Seulingen

JUPITERSOFT:

VZ 200, SVI 318/328, C-64, C-16/+4, CPC, Atari XL/XE, Spectrum
Höttingerstr. 34 b
8836 Ellingen

SAMSON das Tape to Discprogramm

mit dem sich über 400 Programme kopieren lassen, auch Headerlosse. Das Besondere: es wird laufend ergänzt.

Softwarehandel F.G. Weber
Hallerhüttenstr. 6
8500 Nürnberg
Tel.: 0911/499103

NEU * GÜNSTIG * NEU

------FIRMA------
-----TOPSOFT-----
===========
-Amiga-C 64/128-Amiga-C 64/128-
===========
Die neusten und günstigen Games

TOPSOFT
Postfach 4
8133 Feldafing

NEU * GÜNSTIG * NEU

Verk. Freeze Machine, Originale (Hanse, Superstar Icehockey etc.), 50 Disks m. Box, Bücher Hefte etc.
A. Egeler, Neuburger Str. 53,
8900 Augsburg, Tel. 0821/712337

AMIGA-Soft - AMIGA Soft 4 Lust auf die neusten Games oder auf Anwenderprogramme??? Write to: Postfach 12, 7733 Mönchweiler

---

***** 20000 Meilen unter dem Meer ***** C-64 Super Textadventure 46-C 10,- DM + Leerdisk an:
Oliver Luschnath, Im Altengarten 1,
5900 Siegen.
Die Disk wird kopiergeschnetzt!!!

Verkaufen neuste Software C-64 z. B. The Train, Predator, Vermeer, Trantor! Tauschen auch! Ruft schnellstens an:
02335/60587 (Mathe) 10 Disks = 5,- DM
02335/66080 (Olli) 10 Disks = 5,- DM.

PD-Software für Atari ST: Sehr gute PD-Software. Je volle Disk 6,- DM. Gratis Info bei:
J. Schulten, Grenzstr. 58,
4018 Langenfeld. Tel. 02173/17794

---

xxx C-64 xxxx Amiga xxxx Wir bieten die neuste Software für den C-64. Tel. 06435/6344 (call Rene) und den Amiga Tel. 06435/6179 (call Timo) an. Greetings to: JMS, PTE, SHE

PD-Software vom Amiga PD-Club! Nur 1,- DM pro Disk! Für Mitglieder kostenlos! Info bei:
PD-Club, Prielhofweg 11, 8300 Landshut.

Löse meine Amiga-Software-Sammlung auf. Kontakt:
W. Funk, Biermannsweg 36, 4630 Bochum 1

Public-Domain-Software für Commodore C-64/C-128, Amiga und Schneider CPC bei
Friedrich Neuper, 8473 Pfreimd, Postfach 72.
Fordern Sie die kostenlose Programmliste an. Bitte geben Sie unbedingt Ihren Computertyp an!

Verkaufe Games für Atari ST: Hunt for Red October 40,- DM, Wizball 40,- DM, Flightsimulator 2: 100,- DM neuwertig in Original Verpackung.
U. Krause, Tel. 02151/775054 ab 18 Uhr.

Hallo Freaks! Wollt ihr mal einen Volltreffer landen? Dann kauft meine Discs. Amiga-Software!
Typhoon - 29,- DM, Defender of the Crown - 59,- DM, Jagd auf Roter October - 49,- DM, Western Games - 35,- DM, Firepower - 29,- DM, Bard's Tale -55,- DM, Marble Madness - 45,- DM, Test Drive - 59,- DM, Univited - 59,- DM, The Surgeon - 79,- DM, Dark Castle -45,-DM. A. Ley, Drususstr. 35, 6202 Wiesb.-Biebrich

---

CPC * CPC *** CPC *** CPC** Wegen Systemwech. verkaufe Org. Games: Blue War, Hit Pack, Hansa Sup. Sprint, Cal. Games usw. und besp. 3" Disketten mit Supergames: Gryzor, Renegade, Zynaps, Pro Disk 9,- DM. Briefe an: Bernd Müller, Häldeweg 41, 7519 Flehingen

---

Atari 800 XL/130 XE Original Games z. B.: International Karate 10,- DM, Fighter Pilot 10,- DM, Swat 5,- DM (Cass.). Liste anfordern bei:
Jochen Förwer, Beim Jacobistift 1, 2000 Hamburg 60

ST ST ST ST ST ST ST ST Verkaufe: Dungeon Master, Ultima 4, Moonmist, Tanglewood, Flight 2, Hallowoon, Defender o. t. Crown ... Tausche auch! Tel. 07041/7946

C-16, +4: ACE (64K) 15,- DM; Quiwi (64K) 15,- DM, Trilbl. 10,- DM, Phantom 15,- DM, Whowins II 15,- DM, Div. andere - List by
C. Stender, Am Ochsenmarkt 18, 2390 Flensburg.
Greets: Finn, Zaphoo B, Beyer/ 64 forever

Für C-64 nur Disk: Phantasie II, Test Drive, Tai Pan, Airborne Ranger, Int. Kar. +, Outrun, Bard's Tale I, Defender of the Crown, Super Cycle, Last Ninja, Erbschaft II, California-Winter-World Games, Vermeer, Pirates, Gauntlet je 7,- DM, bar oder Scheck.
H. J. Henkel, Fritz-Henkel-Str. 65,
3560 Bied.-Wallau

Verkaufe C-64 Software Defender of the Crown (D) 20,- DM, In 80 days around the world (D) 30,- DM, Int. Karate + (D) 20,- DM, California Games (D) 30,- DM, Gunship (D) 30,- DM usw. Liste anfordern bei:
Michael Schauss, Hintergasse 5,
6204 TSST Orlen

Biete original 64er Games auf Disk u. Tape, z. B. Shoot'em up Const. Kit o. Arkanoid. Biete auch Freeze Frame MK IV. Liste gegen Rückporto bei:
F. Müller, Saalestr. 12, 3570 Stadtallendorf

C-64 Top Games zum Taschengeldpreis! Nur Disk. Liste bekommt Ihr von: H. Buchmann, Brezelweg 79,
5160 Düren. Es lohnt sich!

Public-Domain-Software für C-64. Über 850 Programme gegen geringen Unkostenbeitrag abzugeben. Liste gegen 80 Pf. Rückporto bei:
Andreas Tralmer, Üblhörstr. 9, 8129 Wessobrunn

Verkaufe Disketten (auch bespielt), Datasette (mit Kassetten), Bücher: C-64 Intern, Assembler Trainingsbuch und das Maschinensprachebuch.
Tel. 04154/6905 (nach 18 Uhr)

AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA Biete neueste Software zu sozialen Preisen, immer aktuell! Liste gegen 0,80 DM Rückporto bei
P. Gerrman, Katterbachstr. 1,
5060 Bergisch Gladbach 2

CPC - Verkaufe Originalspiele m. Anleitung Mash, Spindizzy, Sorcery u. a. Liste anfordern bei:
Hagen Reininh, Steenebarg 36,
4459 Uelsen, Tel. 05942/731

SUCHE SOFTWARE

Atari ST * C-64 * Atari ST * C-64 * Suche günstig neue Spiele (Obliterator, Mars, Cops, Giana Sisters usw.). Tel. 0641/35372
Atari ST * C-64 * Atari St * C-64 *

Suche Originaldisketten mit Spielen für den C-64. Nur Originale, keine Raubkopien. Angebote an:
Norbert Wolters, Auf dem Halben Mond 13, 5138 Heimsberg!!!
Stop - Stop - Stop -

Suche für C-64/128 Pirates! Jagd auf Roter Oktober und andere Spiele (besonders Sport & Simulationen). Programme und/oder Listen an:
André Delor, Mohnweg 6, 3170 Gifhorn

***** We're looking for contacts ***** Amiga-Users & Amiga-Freaks write to: Robert Wolf, Messestr. 4, A-6850 Dornbirn or
Alfred Dobay, Frühlingsgarten 6, A-6973 Höchst/Austria ***

C-128/C-64 Wer schickt mir die neuesten Games? Bitte um Preisangabe! Listen oder Disks an:
TIMO Lindemann, Kirchstr. 37, 2953 Rhauderfehn

Suche Originalgames (C-64) mit Anl. * Pirates * Subbattle Simulator * Bismark * Pegasus: Biete 25,- + Porto. Meldet Euch oder schreibt an
Stefan Rohrbacher, Tel. 07522/3860, Wolfazer Weg 10, 7988 Wangen 3

Original Suppliers Wanted!!! Dial West-Germany only at weekends between 20 - 21 o'clock: 0621/558586!

Suche schnelles und zuverlässiges Backup oder Filecopy für die beiden Commodore-Floppys 1541 und 1581. Bitte ruft sofort an unter 0441/507603 und fragt nach Alex.

Ich suche und habe Amiga und C-64 Software. Bitte ruft zwischen 14 - 19 Uhr an. Tel. 07950/635

Suche Software für C-64 (Disk). Liste an:
Dirk Zimmer, Schützenstr. 11, 3163 Sehnde 3

Anfängerin sucht Software für C-64 (nicht nur Spiele!) zum Kaufen. Listen und Disk an Andrea Brauchle, Am Pfarrtor 1, 7253 Renningen

Suche f. C-64 Match day II u. Winter-Olympiade 88 (Disk). Tausche gegen andere Top-Software. 07462/6678 (Volker) von 19 - 20 Uhr.

Suche Amiga-Software Public Domain und anderes. Anwender und Spiele. Listen an H. F. Nolden, Am Tambourskreuz 9, 5000 Köln 90

Suche ältere PRG's für C-64 Disk z. B. Frankie g. t. H., Gitarre 64, Tauceti, Lords of Midnight, Doomdarks-Revenge, Infocom Adventures, Planet f. Tel. 0421/535141 ab 18 Uhr

Suche: (C-64, Disk only) Wizard's Crown, Phantansie I + II, Roadwar, Driller, Tai-Pan (auch andere SSI + SSG-Spiele). Alle Games nur mit Anleitung!!! Sendet Eure Angebote an:
Marcus Segler, Kirchhellstr. 27, 5270 Gummersbach

Kaufe/Tausche Amiga Games Schicke Deine Liste oder Disk an Maik, Kranichweg 4, 5900 Siegen 100% Antwort!!!

Suche für C-64 auf Kassette "Chuck Yeagers'Advanced Fight Trainer". B. Tomm, 4370 Marl, Wacholderstr. 3, Tel. 02365/82830

Suche Letter- u. Demomaker (Intromaker) aller Art für C-64. Listen an: Oliver Luschnath, Im Altengarten 1, 5900 Siegen.
100%ig wird jeder Brief beantwortet!!!

Suche Software aller Art für den C-64! Angebote an:
Roland Girschick, Augsburger Str. 1 1/2, 8870 Guenzburg

Suche: Ebenso fanatischen Dungow-Master-Zocker zum Erfahrungs- und gegenseitig Hilfeaustausch.
A. Ruettgers, Füssenicher Str. 48, 5010 Bergheim, Tel. 02271/42541

PD-Software für Atari ST Ich suche Software zur Veröffentlichung im PD-Bereich. Info bei:
J. Schulten, Grenzstr. 58, 4018 Langenfeld. Tel. 02173/17794

Suche Software für C-64 (Disk). Liste an:
Dirk Zimmer, Schützenstr. 11, 3163 Sehnde 3

Ich suche und habe Amiga und C-64 Software. Bitte ruft zwischen 14 und 19 Uhr an.
Tel.: 07950/635

KONTAKTE

*** The Supervisors *** (Mr. Brunpac) Wir suchen immer Amiga + C-64 Kontakte. Schreibt an:
Daniel Brunner, Les 2 Cleffs, CH-1813 St-Saphorin

Alonso of TADF '88 + Uncel Sam!! is searching for new contacts and great Intro-Calers. Dial-06235-5688 ask for Alonso only C-64 Disk or Segamaster System.

****
Biete die allerneuste Software für den Amiga!!!
Martin Arndt, Lindenthalgürtel 50, 5000 Köln 41
****

C-64 Du suchst wirklich neue Spiele -billig-schnell? Da bist Du bei mir an der richtigen Adresse. Frage nach meinem Angebot!
De Vegt Addy. Itskenheerd 11, NL-9363AV Marum. 05944-3517.

The best contact in 1988 to get C-64 stuff on Disk for lowest prices is get our adress. Take your chance!! For a good contact look out: Seite 108 ASM-Ausgabe - 12/87 unten re WCA

Wollt Ihr einer Chance entgehen? Nein? Dann ruft mich an! -
Tel. 05341/58179! oder schreibt mir! Alexander Kuhfuss, Burgbergstr. 52, 3320 Salzgitter 1 - OK. Fr. Sa. So. errb. Tausche alles! Kass. Disk.

*** Swap or die *!** Contact Carnivore 1945 (TBT) for hot 64 & Amiga & ST & IBM-Wares: Hauptstr. 27, 5524 K.-Weiler or call from 3 - 5 pm Mo-Fr. 06563/2058 (Endy)!
Hi to: TNL, ROM, ORION, THX, TCK, Mr. Wonderful/Exact Witch./AF.

AMIGA neue und alte Programme -billig-schnell. Mache bestes Angebot. De Vegt-Itskenheerd 11, NL9363AV Marum. 05944-3517

If you are a Profi you can read this and contact me:
ACS II, 85, 82, 83, 32, 80, 76, 75, 32, 49, 48, 54, 51, 54, 48, 32, 67, 32, 32, 50, 52, 48, 48, 32, 76, 85, 69, 66, 69, 67, 75; Greetings to Tck, Thor..C-64

You're searching for hot stuff??? OK!!! Here is an hot number!!! Call: 02181/499949 - Note: Amiga!

Suchst Du neue, billige Games für C-64/Disk? Contact it! Super-Billg! Leerdisk mitsenden wegen Liste! Suche Drucker!

TRC, Beberschestr. 19,
3252 Bad Münster 2.
Jeden Tag news!!!

Langweilig??? Das muß nicht sein!!! Brandheiß, brandneu, günstig und zuverlässig am Amiga + Commodore 64. Call: 0043/05222/637572 or write to PO. Box 9116/6040 Innsbruck/Austria

Amiga-Soft???
For hot stuff dail 02181/499361

C-64 Contact ALF C-64
Alf is searching for new contacts (disk 100%) write to
Alf Schmalz, Würfbeinstr. 6,
8500 Nürnberg
I'm swapping the newest stuff! Alf!

Amiga * Amiga * Amiga * Amiga Neue und billige Amiga-Software gesucht? Then Call: 05924/1602
Top-Software ** Top-Preise *** Ask at the phone for Holger!!!

C-64 - Amiga - MS/Dos Viele versprechen schnell, neu, billig zu sein. Wenige sind es. Bei mir stimmt es. Fragen Sie nach meiner Angebotsliste. Computertyp melden.

De Vegt-Itskenheerd 11,
NL9363AV Marum

ST - C-64 - ST - C-64 - ST - C-64 Call for new stuff on Atari ST
04421/304638 (Sven) and on C-64
04421/26801 (Roberto) 13 - 22 Uhr.
Hi to: Wolverines - M 6 M's - POC - TSB -TDI - Mr. Q - PSP - Anthrax - Cotton -Richard - TDM

Hallo Freak's!!!
Habe fast alle Games! Schreibt welches Games! Schickt Diskette(n) an:
Sven Wunder, Am Plan 26,
8640 Friesen
Und bei 4 Games ein Game gratis!!!

***** Hello There!!! ***** Europe's biggest ST Formation *** The Bladerunners!!! *** Are looking for new contacts! Always the latest stuff Available! Send list or disk to:
H: Luyten - Carboonstr. 66 -
6412 PB Heerlen - Netherlands.
or call: 045/721103!!!

***** TOP-Amiga-Soft *****
Schreibt an Th. E. Boss,
Lion-Feuchtwangerstr. 4,
6500 Mainz 42
See you later ...

!! The Fantastic T 30-Crew !! Futureline 2027 and TOC Inc. are searching for new members and contacts on C-64!!! Call soon:
040/776918 or 04161/86778

Amiga - Software
Write to
Till Ronge
Lion-Feuchtwangerstr. 4,
6500 Mainz 42

Hope to hear from you!!!

Topic Amiga Stuff
Please no Freeloader. Contact:
Supervisor, Chipwit 14, 5300 Bonn 1
Most first allways best later on ...

The best Soft of Amiga + C-64
Oliver Goebel,
Breitenwies 10,
CH-8340 Hinwil (Schweiz)

Supergames für den C-64 (Disk) zu verkaufen. Total billig. Alles neuste Soft, wie W. Olymp. 88, Combat School, und mehr! TRC, Beberschestr. 19, 3252 Bad Münder 2.
Bitte 50 Pf. Rückporto.

MIAMI-Force searches new contacts all over the world! Contact sonny!!! Miami-Force, Schleifweg 1, 8501 Großhabersdorf!
Hello Powerrun!!! Please contact us!!!
Hi, Helloween

The Galactic Warriors are searching for new Contacts! For 64er and Amiga stuff. Schüler, Postfach 17 26, 3330 Helmstedt
Hellos to WOD, TiMoc, FRJ!, Hotline!, Starline, HCC ...

Hallo Sega Freaks! Jetzt gibt es den ersten Sega Club "The Sega Warriors" Info bei: Martin Weißer, Winterbergstr. 18,
7742 St. Georgen,
Tel. 07724/3476.
Beitrag monatlich nur 4,- DM! Wake up!

***** The Undercover Animal in 4117 ***** is searching for new contacts on C-64. Send your Disks with new stuff (not older than one week) to: Postfach 41 17, 4972 Loehne 4

Sega-Master-System-Club
sucht noch Mitglieder. Action, Infos, Zeitung, Kontakte und noch viel mehr beim
SMSC Gratisinfo anfordern bei
Oliver Kelm, Henningstr. 3,
2120 Lüneburg

**** The Bladerunners/Hotline ****
Hello Freaks!! We have the latest Software for: Atari St - Amiga - C-64!! Contact Europe No. 1. Write to:
H. Luyten, Carboonstr. 66,
6412 PB - Heerlen - Holland!!

WTW and Surfcrack are now C.A.T.!!! Now we are searching for some members, they must help us with Demo, Intro-programming and all this Stuff. Call: 07141/58211 (Wolfgang). Hello to: Powerrun and the other, fine Guys from the DNS Copy-Party

---

Pogosoft bietet neuste Software auf: Amiga + ST. Schreibt an:
TDV of Pogosoft, J. Lüneschloßstr. 9, 5620 Velbert 15
Hi to: Nellie, Coco, Blackysoft, Tristar and soon ...

You dream of a good contact O. K. your dreams become TRVE.
Contact: Tornado, Postfach 13, 6209 Hohenstein 3

A new name will rule! New import/The Darkness C * L/ Sharks/ Strikeforce are now + The Devils + For hottest Originals! Call Mago: 04151/4369!! (17 - 20h)
Greetings to all contacts!

***** Atari ST ***** Suche Kontakte mit anderen Usern - Erfahrungs- und Software-Austausch -
R. Wild, Schulweg 6,
7900 Ulm-Mähringen

1998 - The US-Marines - 1998
are looking for new contacts!!
Call: 06834/1788 (Michael/Mom)
Call: 06834/3734 (Nico/AWC)
The US-Marines are a new generation

**** Century Technics ****
** C-64 and Amiga **
** Call ***
** 02861-4462 (Frank) **

THOMSON-CLUB sucht weitere Mitglieder (THOMSON-Computer-Besitzer), Software, Zeitung, Service uvm. To+Mo-User schreiben an:
Stefan Sedlaczek, Ginsterweg 1a, 5063 Overath 8

Atari St Atari ST Atari ST
Software gesucht! Originale: Space Port Startreck, L'Affaire, Tel. 030-7719775
Atari St Atari ST Atari ST Atari ST

Are you searching for Top-Software on Amiga?? Then call as fast as possible: 08321/2353 or 08321/1717 from 6 to 9 p.m. Now or Never! Amiga!

I'm searching for some cool contacts. For hot stuff call:
06081/7416 I will hear you on phone!

AMIGA-INTERNATIONAL-CLUB
We're looking for contacts all over the world. Write to:
Andy Willen, Gassackerstr. 14,
CH-4452 Itingen or call 06183/2634

Verkaufe C-64 Software. 10 Disks = 5,- DM. Habe z. B. Tetris, Victory-Road usw. Also ruft mich an: 04489/5979 oder schreibt an: Postfach 2 60, 2913 Apen.
10 Disks = 5,- DM * 10 Disk = 5,- DM

***** Amiga-Software *****
For the latest stuff contact:
Rainer Dietmer, Am Sonnigen Hang 4, 6500 Mainz 32
Hope to hear from you!

***** Contact the GDW Today!! *****
Only the hottest stuff (Video/C-64) Dial: 0221/817966 or 02203/27727 Oliver or Thorsten. Greetz to: SSS, BAP, Dangermouse, STL and TOF (100%)

Hallo DU! Wir haben viel Software bestimmt auch etwas für Dich (nur Anfänger!) z. B. Foot. Manager II usw. (C-64) Ruft an bei: Govi 05664/6117

Der Sinclair-Club-Bogen sucht Mitglieder, die einen Spectrum-kompatiblen Computer besitzen. Info gibt's bei Dominik Schuster, Fraunhoferstr. 13, 8443 Bogen

---

DREADA:? CHR$ (A);: 60 to0 1 Data 84, 67, 80, 13, 80, 79, 83, 84, 76, 65, 71, 69, 82, 78, 68, 13: 2 Data 56, 50, 50, 48, 84, 82, 65, 85, 78, 83, 84, 69, 73, 78, 13: Only C-64! Achtung! Adresse nicht kürzen. TCP.

We search for new contacts on C-64! ASCII Codes: 83/79/67/32/80/76/75/32/65/32/48/49/5-5/49/51/54/32/68/45/55/55/48/48/32/83-/73/78/71/69/78!! For good Intro, Demo, Lettermaker too

---

Hallo, ich brauche Eure Hilfe! Für eine Clubgründung mit Clubzeitschrift suche ich: Listings, Tips + Tricks, Anleitungen, sonst. Artikel und ... Auch Mitglieder gesucht. Suche Topgames. Oli Mader, Postlagernd, 8900 Ausgburg. Only Amiga. Suche Hardware aller Art. Tschau bis bald!
P.S. Brauche auch people, die meine Zeitschrift ausdrucken! Gute Honorare!

The great Master of Death - M. O. D. Greats: Brainslaughter; Rammer, TCM; Sadistic Death, EDDI, S. O. D., Possessed, Sodom, Slayer & All Thrashers and heavyfreaks all over the world!!!

***** X - R A Y *****
C-64/Amiga
P.O.Box 1 18, 6260 Reiden, Switzerland, Contacts!

Do you need new Gamestuff on C-64? Than call 09831/3595 and ask to Matthias. Wichtig!! Nur Freitags 19 bis 21 h. Best Greetings from us to: AST, Aste, Fritzi, Jörg and Jochen.

Contact T N G for the very newest stuff on Amiga and C-64! For adress watch ASM 12/87 Page 107 or try ASCII Codes: 80/76/75/49/50/51/48/48/48/ in D-2900 Oldenburg

---

Attention! Attention! Attention! The Real Max of ITT had changed his adress! Do you wonna know it?
Call: Die 0234/356232 (Marcus)!

Haben geile Software!!!
Könnte Euch zu einem Preis von lächerlichen 6,- Mark fast alle Games besorgen. Schickt Disk und Money an:
Sven Wunder, Am Plan 26, 8640 Friesen

STOP Freaks! Here is The Fighter Crew!! If you wonna contact us write to: The Fighter Crew, Postfach 14 40, 5427 Bad GMS!! Hi to: BB, Triad, Wod, Sharks, Ikari, 1001 Crew!!!

Hi! Here is TFP of TCK! I search for new contacts! C-64 ASC 4II: 80/76/75/48/56/51/52/55/54/65/49/52/4-8/48/76/85/69/66/69/67/120/75/ oder Tel. 0451/605841 von 16 bis 20 h!

OZZY in 1813! I'm looking for new contacts! Send letter with disk to:

OZZY, Postfach 21, 3333 Büddenstedt - D. Hi to Freaks all over the world!

Nur ein paar Pfennig! Für total neue Soft! Contact it! Only C-64 Disk! (Amiga). Ang, Postfach 20 75, 3252 Bad Münder 2, 100% Antwort!

Top Soft ganz billig! Nur ein paar Pf.! Immer neues! C-64/Disk (Amiga)! Wo? Ang., Postfach 20 75, 3252 Bad Münder 2.
Contact it! Bye.

Atari ST * C-64 * Atari ST * C-64
The only hottest Softer on the Syst. Tel. 030/7820545
The Sunnyboys from The Sharks/TSB

Günstig new Soft-Amiga. Darth Vader nur Fr. 19 h - So. 19.30h 0043/022312850. Gleichgesinnte und C od. Assembleranfänger meldet Euch! Suche gute Kontakte zu Gruppen in aller Welt. Wer will meine Arbeit, Diskjokey abnehmen? Dolmetscher fürs Tel. gesucht!

UUUUUUAAAAA-ARRRRRRRRGGGGGGGGHHHH-HH Seit dem Urschrei hat sich vieles getan, auch bei uns, denn jetzt gibt's endlich die neueste Hot-Soft-Liste gegen 1,- DM zu haben bei
M. Deni, Oberthal 4, 8944 Groenenbach.
CPC 464 ...

********* **ZNX** *********
of TSR is looking for new contacts & members on Amiga(64. Hi to: TLC, Wod, HTL, TRI ... Write to Sandalstraa5, N-4022 Stauanger/Norway

Magic News - a Newspaper on Disk!! Including: News, Tests, Musics, Annoncen, etc. für C-64. Für 5,- DM bei: Torsten Schikowsky, Finsterwalder Str. 102, 1000 Berlin 26

Suchst Du neueste Software für den CPC? Ich hab'Sie ... (California G., Cryzor, Trantor, ...) Schreib'an: Martin Wagner, Eselerstr. 19, 8860 Nördlingen (nur Disk)

BIETE HARDWARE

Verkaufe C-128 mit Floppy 1571 und 110 Disketten für 800,- DM! Tel. 05067/3863

Verk. MSX1-Computer Sony Hit-Bit HB 75-P mit 3,5"-Diskettenstation Sony HBD-50 + viele Programme (z. B. Forth, Assembler, Spiele) + Bücher + Zeitschriften. Alles zusammen für VB DM 429,-. Floppy + Disketten + Programme für 339,- DM.
Peter Weiland, Ernst-August-Str. 7, 3109 Wietze

Topangebot: C-64, 1541, Monitor, 130-Top-Disks, Datas., Diskbox, Bücher, Joys., Kontaktadressen Top-Secret für nur 1200,- DM:
P. Mettler jun. 88, Gersauerstr. 1, CH-6440 Brunnen

Verkaufe C-116 + 64K + Datasette + Joystick + Turbo Plus + Literatur + 300 Spiele. VB 250,- DM.
Axel Seemann-Kahne, Silcherweg 55, 7964 Kisslegg, Tel. 07563/1641. Suche Tauschp. für C-64 Disk

Verkaufe Atari 800 XL + Atari VC 52600 + Intellivison Telespiel. Alles einzeln + Tausche C-64 Software! Melder bei: Volker S., 3579 Neukirchen 2 Mühlgasse 19, Tel. 06694/1452

Topangebot: C-64, 1541, Monitor, 130 Topdisks, Datas., Diskbox, Bücher, Joys., Kontaktadressen Top Secret für nur 1200,- DM: P. Mettler jun. 69, Gersauerstr. 1, CH-6440 Brunnen

Verkaufe C-64 Floppy 1541! Hardwaremäßig auf Adresse 9 eingestellt, daher ideal zum Kopieren. Mit Knebelverschluß. Für nur 200,- DM! Tel. 02552/62331 ab 18 Uhr (Christian)

Drucker zu verkaufen! General Electrics TXP-1000 Interface für Commodore u. Atari. Preis VB 200,- DM. Anrufen ab 16 Uhr. Tel. 0208/684209

Verkaufe:C-64 II + VC 1541 + Drucker MPS 802 + jede Menge Disketten + die dazugehörige Literatur für DM 1000,-.
Addr.: P. Merz, Oberdorfstr. 18, 5431 Horbach, Tel. 06439/7481 ab 20 Uhr.

Verkaufe Epson FX - 85 Drucker. Super NLQ Qualität! 160 Zeichen pro Sek. in Draft. Mit Interface f. C-64/C-128! Für schlappe 650,- DM! (Neu 1600,- DM!).
Tel. 02552/62331, Christian ab 18 Uhr

Commodore Floppy 1010, abschaltbar, 3 Monate alt für 300,- DM. Tel. 040/8306033

Verkaufe C-16 + Datasette + Originalspiele + Bücher + Joystick. VB 180,- DM.
E. Rotte, Hans-Boeckler-Str. 9, 4504 Georgsmarienhütte, Tel. 05401/1447

Verkaufe Atari 800 XL + Floppy mit massig Games: Gauntlet, Arkanoid, Leaderb., Spindizzy, Archon 2 u. v. a. (nur Originale). Preis insg. 490,- DM bei Bed. + Drucker: 200,- DM.
Tel. 02644/3454

Verkaufe Sega-Master-System komp. + 9 Spiele z. B. Rocky Alex Kid my hero 1 Jahr alt VB 280,- DM.
Jens Grossmann, Am Feld 10, 4030 Ratingen 6, Tel. 02102/68469

C-128 + 1541 + Monitor 1901 + Magic Formel + 300 Discs + 3 Boxen + 2x Competition Pro + ne Menge 64er und ASM's!!!
Alles 100% Tipi-Topi!!! VB: 1800,- DM. Nur Komplett!!!
Tel.: 02856/2297 Michael

***** VERKAUFE *****
Wegen Systemw.: Atari 520STM (1 Mon. alt) + Floppy SF 354 + Maus + Joystick und Software (alles im Top-Zustand), VB 960,- DM, also nix wie hin! Tel. 09372/5777, ab 19.00 Uhr (Volker verlangen)!

Verkaufe C-128 + Datasette + Modul + Maus + Spiele. Preis auf Anfrage. Tel. 04331/61246

Verkaufe CPC 464 + Color-Monitor für DM 400,-, CPC 464 + Grünmonitor für DM 220,-, 3"-Schneider-Laufwerk + 20 Spiele für DM 320,-.
Tel. 08334/1513

Verk. C-128D + Drucker + Textomat plus + 10 Originale + 50 Disks + Literatur für 1250,- DM.
A. Egeler, Neuburger Str. 53, 8900 Augsburg, Tel. 0821/712337

Telespiel 67000 von Philipps zu verkaufen. Dabei 6 Spiele, auf 4 Modulen. Für bare 40,- DM. Schreibt an:
Uwe Fiestelmann, Südfelder Dorfstr. 10, 4953 Petershagen 1

Verkaufe Drucker Commodore MPS 802/1526 für 350 DM VHB und eine Super-Datasette 1531 (Preis: VHB). Tel.: 04192/2541

Hallo Fans! Verkaufe 1541 (299), Final Cartridge II (39,50), Atari VCS 2600 + zig Module (225), Monitor Sanyo 3195 (435) zu haben bei: Wolfgang Baudler, Fabach 11, 8349 Johanniskirchen, Tel.: 08564/1412

Verkaufe C-64 mit Floppy Drucker 100 Disk, Farbmonitor, Datasette, 3 Joysticks für ca. 1.000 DM. Tel.: 0561/514902

Die Gelegenheit!
Verkaufe C-128, Floppy 1570, Monitor, 2 Joysticks, 40 Disketten voller neuer Spiele! Preis gegen Vereinbarung.
Ruft an: 0202/715953 (Thomas)

CPC 664 + Grünmonitor + DMP 2000 + Datarecorder + Joystick + Disks + Hefte! Preis: 1.000 DM! Bitte melden bei: Jochen Marquardt Richard-Wagner-Str. 13, 6670 St. Ingbert, Tel.: 06894/34483 ab 15 Uhr!

SUCHE HARDWARE

Suche Diskettenlaufwerk für Schneider CPC 464. Rufe an bei Jens Rosenberg, Unter der Telefonnummer 05303/2329

Suche defekten C-64. Angebote mit Preisvorstellung an: Denis Kadell, Holtenauerstr. 12, 2340 Kappeln

Wer baut mir einen Akkustikkoppler oder ein Modem? Zahle bis 70,- DM oder tausche gegen Sounddigitizier! Meldet Euch bei
Uli Flad, Hauptstr. 45, 7461 Weilen! Bitte mit Software! (Für Amiga oder C-64 mit Software!)

Suche Floppy 1541!!! Zahle gut!!! Tel. 0871/64720!! Verkaufe außerdem Originalspiele auf Cassette für C-64.
Helmut Will, Jürgen-Schumann-Str. 41, 8300 Landshut

Suche C-64 und Floppy 1541 auch defekt. Zahle Höchstpreise. Anruf lohnt sich bestimmt. Tel. 08462/2483. Tausche auch Software "Top Aktuell". Greetings to T.S.C. + KDK *** CB ***

Suche Amiga 500, Speichererweiterung, Drucker, Software etc. Zahle gut!!! A. Egeler, Neuburger Str. 53, 8900 Augsburg, Tel. 0821/712337

***** Hey CPC User ***** Suche DDI1 möglichst neu im guten Zustand. Mit Original CP/M 2.2 und Logo, sowie Handbuch, voll lauffähig. Zahle bis 250,- DM. Schreibt an: Torsten Berger, Franz-Beer-Str. 18, 7614 Gengenbach

Suche gebrauchten, unbeschädigten C-64 + Floppy 1541 auch einzeln). Angebote bitte an:
Sebastian Poloczek, Nordenstüdter Str. 14, 6238 Hofheim-Wallau

Hey Du!!! Wenn Du Deinen C-64 + Software + 1541 + Joysticks verkaufst, bist Du bei mir genau richtig! Schreib noch heute an:
Ingo v. Hoesslin, Faldernweg 6, 2974 Krummhörn 4
***** Bis dann !!! *****

TAUSCHE

THE LIVING LEGEND is searching for cool guys to swap newest and hottest stuff on C-64. Contact
TLL: 0271/88458 (Thomas).
No loosers, beginners!!! (We sell, too)
Be fast! Bye...

Hi Männer!?! Ich suche coole guys zwecks swapping latest ST-Stuff. Write to: Blacki, Postfach 11 52, 8392 Waldkirchen.
Some Hi's fly to Trinitron, The Priest, Steve

Suche Tauschpartner für Amiga und C-64!!! (Disk) Schickt Listen an:
Jan Batal, Am Rudolfshof 12, 8560 Lauf a. d. Peg.
Hi BACS!!!

Hey, suche neuen Stuff!!! Habe Top-Games! Listen an:
Christian Antons, Kettelerstr. 23, 4905 Spenge, (only Disk) Greetings to: T.C.P., MM., N5, Triad, GEC of GCG and to other! (C-64!)!

T N G - Ironfist of TNG! Now on Amiga with all the latest!!! To contact watch our note in ASM 11/12/1987. If you haven't new stuff vou can also buy! 15 Disks only 30,- DM!!!

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Ich habe die neusten und besten Games aus GB und USA. Schreibt an:
Dirk Decker, Oidtweilerweg 16, 5110 Alsdorf.
Greetings to: TFH, Compo, Goof.

Contact us for hot Amiga-Stuff.
Call: 02041/685736 only 18 - 20 h.

Achtung - Suche Tauschpartner für Schneider CPC. Nur Disc. Auch im Ausland. Listen an:Jens Brinkmeyer, Suternstr. 23, 4795 Delbrück-Westholz
P.S. Girls to!!! Greetings to E.T.!!!

Suche Clever & Smart, Garfield in B. F. H. D. und Asterix im Morgenland. Habe Bad Cat und Short Circuit. Nur Disk!!! Zahle auch pro Game 15,- DM. Bitte meldet Euch!
Tel. 05633/383 - C-64!!!

ASCII-Codes:
67/54/52/32/67/49/50/56/32/80/76/75/4-6/49/51/51/52/57/55/67/32/50/48/48/48-/32/72/65/77/66/85/82/71/32/55/48/32/-66/82/68
100% Answer - gez. DELTA FORCE

We look out for the newest stuff on C-64 (Disk). Write to
Serge Redins, 22 rue Tony Schmit, L-9081 Ettelbruck
* Cattenom Greetings: Eagle Soft, HTL, ACE, Agnostic Front, FLC, HAI, THS, STD

Austria C-64 (Disk) Habe ziemlich alle Topgames: Bad Cat, Giana.Sisters, Platoon, BMX-Kid2. Liste gegen 1,- DM anfordern:
Lederwasch Rene, Frei Heitsallee 69, A-8720 KNDF

Tausche Original C-64 Spiele z. B. Superstar Ice Hockey und Jagd auf Roter October gegen Kampfgruppe und gegen Kriegssimulationen habe auch noch mehr Topgames.
Tel. 09335/585

*** C-64 * Schweiz * C-64 ***
Kaufe Tausche. Verkaufe neuste Soft.
Tel. 057/336567

Suche Tauschpartner für Top-Software (C-64).
Tel. 05191/12923 (Maik). Greetings to Typhoon.

Suche zuverl. Tauschpartner (C-64, Disk). Immer neue Games vorhanden. Schickt Eure Listen oder Disks an: Thomas Schlotter, Birkenweg 2, 5432 Wirges (100% Antwort)

Du suchst neueste Soft? Dann schreib uns! Den Preis (von 0 - 2 DM pro Disk) kannst Du selbst bestimmen! Info gegen 60 Pf. Rp.! ASC II: 80, 76, 75, 65, 48, 50, 51, 52, 53, 57, 45, 50, 51, 50, 80, 76, 79, 69, 78. We also swap hottest soft! C-64

ST - For new stuff - Amiga
Call: 02941/22830
ST - For new stuff - Amiga

Wir suchen Tauschpartner für C-64 ruft uns an:
0214/47257 (Markus)
0214/48068 (René)
(auch Verkauf)

Ich suche einen Tauschpartner für den C-64/128 auf Diskette. Habe neue und alte Games.
Tel. 06107/5649 von 14 - 18 Uhr.

Suche Tauschpartner /C-64/Disk)! Liste oder Disk an:
Martin Neumann, Marienthaler Str. 18, 6220 Rüdesheim
Antwort 99,9%

For the newest stuff call 0931/704333 on Amiga and ST all day, all night !!!

Tausche Top-Games für Amiga 500, C-64. Habe absolut die neusten Sachen! Schreibt an:
Rüdiger Kurz, Faunastr. 27, 4000 Düsseldorf 1, Tel. 0211/665306

Tausche und Verkaufe neueste Games
Ruft unter: 07262/1402 an und verlangt Johann. Bin ab 14 Uhr da!

Hey FREAKS!!! Suche Tauschpartner für C-64. Habe immer das Neuste!!!
Call: 07192/6625 (Jürgen)
zwischen 18 und 19 Uhr - Hi Ziegenbart

Suche C-64 Tauschpartner! Neueste Software! (Disk) Ruft an oder schreibt an:
Jens Tigges, 6960 Olpe/Luetr., Tel. 02761/64211
By the NSU Crew!!! Profis oder Anfänger, ist egal! Bye!

AMIGA-SOFTWARE Suche jede Menge Tauschpartner. Habe Topgames! Schickt Eure Disks an
Kai Schmitt, Rüttlenäckerstr. 11, 7991 Oberteuringen

Hey Freaks! Suche zuverlässige Tauschpartner. Habe immer die neusten Games. Verkaufe auch Games. Schreibt an:
Weber Kurt, Steinsfurterstr. 16, 6920 Steinsfurt

Hallo Freaks!
Wir haben die absolute Supersoftware. Wenn Ihr mit uns tauschen wollt, dann schreibt an:
Lars Kalke, Bahnstr. 42, 2054 Geesthacht

Suche Tauschpartner C-64 Disk.
Call to: 0431-724203
A. Sielaff, 2300 Kiel 14, Poppenrade 13

+ + + AMIGA + + + Anfänger sucht Tauschpartner für Amiga-Soft. Kaufe auch Amiga-Soft. Schreibt an:
Tom Ribbeck, Dorfstr. 2, 3306 Lehre 1

Suche zuverlässigen Tauschpartner. Habe C-64 und Amiga Soft!!! Tel. 0241/83113 ab 19 Uhr. Auch Anfänger!!!

Atari ST * Atari ST * Atari ST *
Habe, suche und tausche neueste ST-Software. Habe selbst aktuellste Soft. Listen an:

C. Quick, Gerrit-Engelke-Str. 40, 3000 Hannover 1

Wollen wir uns ergänzen? Habe älteren und topaktuallen C-64-Stoff! (nur Disk). Schickt Listen! "Biete Vermeer, Test Drive, Guild, Pawn, Skate, Hanse ... Suche Star Trek, Scruples, Trantor, Tai-Pan ...
D. Westphal, Stromeyerallee 23, 2300 Kiel 17

C-64/C-128 Hallo Freaks! C-64/C-128 Ich suche Tauschpartner. Ich habe: Card Sharks, Gryzor, Platoon, 80 Days.

Wolfgang Berg, Tel. 02401/5729 (15 h)
Bongardstr. 22, 5112 Baesweiler III

Suche Tauschpartner für C-64 Disk!! Habe z. B. Platoon, Garfield, The Train, Bangkok Knights, to be on top und vieles mehr. Listen oder Disks an: Andreas Labs, Rebenacker 9, 2000 HH 54

****** C64 * CB-SOFT * C64 ******
* an alle C64 Freeks. CB-SOFT sucht
* noch langfristige Tauschpartner. *
* Wir haben was ihr sucht! Ein Anruf *
* lohnt sich. Tel 0 84 62/24 83 ASK *
* for Claus. Greetings to Falco * KDK
****** C64 * CB-SOFT * C64 ******

.: 0400 03 0F 0E 14 01 03 14 20
.: 0408 10 14 08 2F 10 0C 0B 20
.: 0410 30 38 33 33 33 35 01 20
.: 0418 32 20 08 08 20 36 30 35
Only hot !!! (C64 Disk)

ASCII-Code 67 79 78 84 65 67 84 32 77 65 86 69 82 73 67 75 13 80 76 75 32 49 49 53 51 49 53 67 13 53 49 54 48 32 68 85 69 82 69 78 13 70 79 82 32 67 45 54 52 32 71 65 77 69 83 33

Dringend! Suche Tauschpartner C-64 (Disk). Habe kein Tel. Schickt Eure Listen an:
Gerd Schuh, Univ. d. S. - Bau 22, 6600 Saarbrücken

Suche tauschfreudigen CPC Freak!! Habe immer neue Software auf Cass. + Disk.! Write to:
Jens Herrmann, Dresdnerstr. 12, 3564 Steffenberg 1 or call 06464/7144 after 6 PM

Das ist Eure Anzeige!! Alles klar? S C H N E I D E R - Tausche alles K/D Fr. Sa. So. jederzeit erreichbar unter Tel. 05341/58179 - Alexander

---

Hallo Freaks! Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Habe den neusten Stoff. Listen an:
M. Weiner, Brede 2, 4720 Beckum 2.
100% Antwort.

Suche zuverlässigen Tauschpartner. Wir haben immer Top-Games. Sendet Eure Listen an:
Martin Jeske, Bahnhofstr. 96, 2727 Lauenbrück oder an:
Marc Wichels, Mükentwiete 13 (only C-64/D)

Suche Tauschpartner für alte und neue Games auf C-64 (disk). Habe z. B. Gunship, They stole a million
Michael Glandorf, Falkenburgerweg 5, 2852 Ankelohe
Hi to: Falk, Otti, PCS

Tauschen immer die allerneuste Soft! Suchen auch gute Demomaker. For contact us
call: 0421/6163319 or write to:
Daniel Wunder, In den Barken 2, 2800 Bremen 21

TNG is dead... but a new force is born.

Contact us for the newest **Amiga and C64 stuff!!** ASCII Codes: 80 76 75 48 52 53 54 51 48 67 in D-2870 Delmenhorst

---

POSTSPIEL
Kampf um die Krone im Mittelalter. Info bei Uli Biberger, Aunhammerhöhenstr. 20, 8345 Bad Birnbach. Bis bald!

If ya wanna swap latest stuff on C64 then contacts W.A.S.P. Dial Germany (0 23 02) 6 46 69 and ask for Mathias! We are also searching for Members! Hi to boy-sam-fac-bks-tsb-esi-tac!!

Suche ehrliche Tauschpartner für C-64 (Disk + Tape). Schreibt mit Liste an:
De Nuccio Bruno, Rue Anatole France, 28,
1530 Luxemburg.
Antworte garantiert!

Suche Tauschp. neue Games vorhanden. Asterix im Morgenland.
Tel. 06233/27742!!

!!! Eine neue Idee!!!! Tausche C-64 Soft gegen Comics!! Immer Top-Soft! Wer macht mit?? Infos bei
Franz Wicki, Postfach 4 29, CH-4410 Liestal
PS. Suche auch Comics zum Kaufen zum fairen Preis. Bitte Liste senden!

Suche Tauschpartner für C-64! Nur Disk!

Call me: 0461/26673 (Ulf)

Suche Tauschpartner für C-64/Disk. Habe Platoon, The Train, Winter Olympiade 88, etc. Schreibt mit Liste an:
Jens Trunnelberg, Am Anger 19, 3105 Fassberg

C-64 The lost boys C-64
Wir suchen Dauertauschpartner!!! Haben neueste Games: Platoon, Test Drive, Combat School, Up Periscope
Call: 07431/53603 (Markus) W. Germany

Suchen Tauschpartner für C-64
Disks Chr$ Codes:
73/84/76/32/80/76/75/49/50/51/53/48/5-1/67/32/52/49/51/48/77/79/69/82/83/49-/32/79/82/32/80/76/75/48/49/52/52/52/-50/68/32/52/49/51/48/77/79/69/82/83/73

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Schickt Liste an
Marco Raytarowsky, Weserstr. 17,
3400 Göttingen oder ruft an Tel. 0551/703193

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Habe neueste Spiele wie: Platoon, To be on Top usw.
M. Kreutzer, Roermonder Str. 135 a,
5100 Aachen 100% Antwort!

STOP *** C-64 - PCS - C-64 - Disk. Contact the legend: P.C.S. ab 15 Uhr
02407/7091 Stephan
02406/2471 Markus

Tausche Software auf C-64 Disk
Call: 06158/85542 ab 14 Uhr
O. Becke, Brunnenstr. 18, 6068 Riedstadt 3
Antwort 100% - Contact me fast!!!

Im always searching for new swappartners!!!
Call: 040/8500365 oder 040/4101439
only newest stuff
Greets: PARADROID/Ne, TGS of TYC

The Spotlights
Call: 0209/789331 Amiga + C-64
Hi to: Over Kill, USA-Force
Call: 0209/789331 (Germany)

Wer hat Hellowoon (C-64)? Habe IK+, Cosm. Causeway, Str. Sp. Basketball u. a.

Henning Hillebrand, Waldseestr. 33,
2990 Aschendorf
Ach ja: nur Disk!!!

To swap hottest stuff on C-64. Send Disks or/and lists to
The COBRA 4001 (only disk) My adress:
R: Grubert, Eltwillerstr. 24, 6501 Heidesheim

Hello Freaks!!! Contact me for swapping the newest C-64 stuff! Write lists to:
A. Schwaiger, Bucherstr. 6, 8300 Altdorf, Disk only!!!

Tausche Topgames (C-64) auf Disk. Habe: Outrun, Test Drive u. a. Schreibt an: Tobias Winz, Alemannenstr. 20, 7240 Horb 1

Tausche Amiga-Soft!
Call: 07181/499760 ab 17 Uhr.

Suche Tauschpartner für Amiga-Software! Habe neue Programme! Fast Casinbegriffen! Melde Dich doch ein-fach mal!
Te. 05103/7507! Neu: Verkaufe 6-Tracus (programmiert)

Hi Guys!!! Contact me to swap new stuff (64er) Write to:
EMG, Galgenheitstr. 34, 3380 Goslar
Greetings to all GSG-Members

Tausche Games auf C-64! Nur Disk! News! Schickt Disk an
Dirk W., Mühlenstr. 64, 5483 Heimersheim oder anrufen: 02641/26960
100%ig Disk zurück! Hey to Ulf!

***** Suche Tauschpartner (C-64) ***** Habe die neuste Software!!! Schickt Eure Listen an
Matthias Wurster, Murrtalstr. 29,
7257 Murrhardt 2 - only Disk!

***** C-64 Freaks meldet Euch!** Suchen neuste Software! Haben Top-Games (nur Disk): Predator, Dan Dare II, Bob Morane, Traz, Platoon usw.
Ruft an: Daniel 07663/2980

Suche und tausche Software für den C-64 (Disk). Habe die neusten Games! Ruft an 06109/61694 (Steven)

Suche Tauschpartner (C-64) auf Disk. Habe: Power at Sea, Matchday II, Predator, Alf. Schickt Eure Listen an
Klaus Fischer, Kattenberg 21, 3380 Goslar.
Habe nur neuste Software. 100% Balv

Suche Tauschpartner/in für C-64. Habe neueste Software (auch ältere) 100% Antwort (nur Disk). Listen oder Disk an
Gerhard Streitler, Achsiedlungsstr. 9, 6900 Bregenz

Here's Stalker from Atzon! C-64 -Disc. Call me for new stuff:
04105/84366!! Stalker, Seevestr. 58, 2105 Seevetal 3.
We swapp with everybody!! Phone, list or disc (ask for Mathias)

... AMIGA ... AMIGA ... AMIGA ...
-ASCII -: 848289 7384 657868 83697868 68738388 657868 7673838483 8458 807675 48544857525665 54494948 6873 ... AMIGA ... AMIGA ... AMIGA

Suche zuverlässigen Tauschpartner!! für neueste Software (C-64). Schreibt an:
Wolfgang Drescher, Jakling 47, 9433 St. Andrä (Österreich) - nur Disk!!!

C-64 * Schweiz * C-64 * Tauschen und verkaufen! Nur Top-Soft! Schreibt an:
Maniasoft, Huebstr. 5, CH-94443 Widnau
or call Tel. 071/724092

Suche zuverlässigen Tauschpartner für 64-er Games (Disk + Tape) Topgames immer vorhanden. Listen an:
Thomas Kornacker, Koellnerstr. 7, 6625 Puettlingen (100% Antwort)

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk) Topgames vorhanden. Listen an Christian Block, Loensweg 45, 2153 Neu Wulmstorf. Antwort 100%ig!

The Blue Demon is looking to swap the newest stuff für C-64!!! Writ to:
TBD, Postfach 91, 3340 Waidhofen /YBBS/ Austria

AMIGA C-64 AMIGA C-64
Call 07621/77146 (Arnd)
AMIGA C-64 AMIGA C-64

For new AMIGA-Stuff phone:
Peter, Lucie and Karl, Duffy from D.C.S. ask for 011/427 - Christine in 5090 Leverkusen 1, West-Germany. Greetings to: PSC and Quenia!!

Schneider-CPC! Suche Tauschpartner!
An: Wiesflecker Hannes, Humboldtstr. 16, A-6060 Absam, Tel. 05223/78535 (Disk)!

***** Apple II ***** Tausche Software aller Art für Apple II. Aller Art! Angebote an:
Phillip Laubert, Ophovenerstr. 15a, 5090 Leverkusen 1

Suche Tauschpartner für Atari ST
Habe: Wizball, Film Direktor ...
Stefan Brenner, Birkenstr. 9, 8885 Holzheim

Suche Tauschpartner für C-64. Habe die neusten Games wie Hatrick, To be on Top, Manic Mansion. Schreibt an
Christian Weger, Reichenauerstr. 95, 6020 Innsbruck, Austria

Call me for latest stuff! on Amiga and C-64!!
Just dial 04151/2201!!!

Hunt for new Software C-64 Disk. Call a member of the Fashion Crew. Dial: 05362/4657 ask for Jens. Hi to: Stl, Fairlight, Genesis P., Wod, Bom, Werwolf, Air, Stage One

---

Hi Freaks!!! Ich verkaufe Software zu einem guten Preis! Wenn Ihr interessiert seid, ruft an 06831/52391. Greets to: Beppo, Urwolf

---

--- Amiga und C-64 --- Tausche neuestes Zeug! Bin absolut zuverlässig. Schreibt an:

Marc Polishuk, Alleestr. 13,
6791 Hütschenhausen 2, West-Germany

Suche Tauschpartner für Lettermaker und Intromaker usw. Tausche auch andere Software für C-64 und Amiga. 101% Antwort.
Disks oder Listen an:
Manuel Beau, Seegefelder Str. 62d, 1000 Berlin 20

!! Austria !! Austria !! Austria !! Contact the one and only NIBBLY'87 to swap the newest C-64 stuff!!! Write to:
Rieser Martin, Dieselstr. 3,
A-4403 Steyr or call: 07252/610193!!

AMIGA * AMIGA is the WINNER *** AMIGA** Hallo AMIGA-Freaks! Suche zuverlässigen Tauschpartner! Außerd. Videoscape 3D o. ä., u. Sounddigitizer ges. Anleitg. AMIGA *
Tel. ab 18 Uhr: 051558316 * Amiga

Hallo Freaks! Suche in Norddeutschland zuverlässigen Tauschpartner! Suche für C-64 (Disk): Demo-Maker A-Z und Games.

Michael Lampe, Gorch-Fock-Weg 1,
2211 Kremperheide, Tel. 1282767

Achtung!!!

Sehr geehrte Anzeigenkunden!
Wir weisen ausdrücklich darauf hin, daß Software, die in ASM zum Verkauf oder Tausch angeboten wird, nicht gegen das geltende Urheberrecht verstoßen darf.
Wir können daher keine Kleinanzeigen mehr veröffentlichen, die mit Angabe einer Postlagerkarten-Nummer versehen sind!

Hallo Amiga Freaks! Verkaufe/Tausche die neuste Software - sehr günstig! Schreib an:
M.S., Postfach 10 12 31, 4152 Kempen 1

**** The Undercover Animal in 4117 **** is searching for new contacts on C-64. Send your Disks with new stuff (not older than one week) to:
Postfach 41 17, 4972 Loehne 4

Hi Guys! We are searching for hot stuff!!! Only C-64 Disk!!
Call: 0511/484219 (Jörg)

Contact Pogosoft for new ST and Amiga-Software! Write to:
(ACS II-Codes!):
80/76/75/32/48/54/57/49/53/51/32/65/3-2/32/53/54/50/48/32/86/69/76/66/69/82-/84/32/49/53! Hello to: TFC, TSB, Gigabyte, AOD, Htl, 42 -C? ...

Suche Tauschpartner für Atari ST Software. Habe viele neue Games, so wie Star Wars, Bubble Bobble usw. Listen an:
Thorsten Baum, Lindenstr. 48a,
3110 Welzen 1 - Antwort 100%!!!

ZX-Spectrum: Suche Software aller Art + zuverlässigen Tauschpartner. Listen an:
Volker Jungebluth, Laimburggasse 19, A-8010 Graz, 100% Rückantwort -Come on!

*** ICEMAN of the Colonial Marines!*** Verk. u. tausche neuesten stuff für C-64.
Call: 06071/5864
Hi to: TSA, MCT, Panther
Ass-Kicks to: J. R. + RTF of Exact!!

Contact me for swapping hot stuff on C-64! Please write to:
TDC! Postfach 22 04, 4840 Rheda
Be sure, that I'll answer 100%!!! I write dalk Quickly and everybody!

Hi Guys it's * TBA * if you search for a good (100%) swapper? Call: 0228/679351 ask for Karl. I have ever hot stuff C-64 Disk. I have Demo- + Intro makers.
XXX Bye the Black Angel XXX

Suche Tauschpartner. Habe neueste Sachen. Liste an
TBA, Finkenweg 7, 205 Seevetal 3. Antwort 100%ig. Tel. 04105/82387. Hi: Barbara Werbelow and Armin Schnurra, Sven K, only Disk * C-64!

Latest AMIGA Stuff: The Vampires! Now look in your Basic-Book for the ASCII-Codes:
80/76/75/48/53/55/52/54/53/67/32/54/5-4/48/48/83/65/65/82/66/82/85/69/67/75-/69/78/49!!! 100% Fast-Answer! Hi to: TLF, TFD, MES, TLC, HQC, BS1, ASI, Movers and ICI + AI

Habe: Z. B. Western Games, Giana Sisters, S. S. Soccer, 702 Grad usw. Suche: Maniac Mansion, Skate or die.
Mike Vootz, Ostgraben 43,
4060 Viersen 11, Tel. 02162/50553. Nur Disk.

Contact me for good swapping! Only newest stuff! Call: 02941/12959 (Michael/C-64) or 02941/22590 (Thomas/Amiga). Hi to all members of MCS and of course to crazy chip!!*

C-64 *** Hi Freaks *** Amiga
When you want to swap hot new stuff with me, then send your newest software to: P. Fricke, Mirabellenstr. 42, 7000 Stuttgart 61

XE XL XE XL Tausche XE XL XE
Suche Top-Software: Habe viele Prg. Listen an:
Gunther Osburg, Isselweg 4,
4420 Coesfeld-Lette!
oder Tel.: 02546/576

Hallo C-64 Fans!!! Ich tausche und verkaufe Software vom allerneusten.
Tel. Ferdinand Peters 05253/4174
Tel. Günter Brenneke 05253/1691
Wer schnell anruft bekommt mehr!!!

***** PASAN-SOFT CH-CH ***** Newest stuff on Amiga: 28.2.88 = Iridon, XR-35, WIN. Oly. 88, Starwars u. a.
Diego Fischer, Frohbergweg 4, 3012 Bern!
Hi to: DCB, 1001, Top Agent 13 (Write me) and all friends

*** Hallo Freaks** here Blubbery Soft.* Games wie Blub., Ast. im M., Winter Ol., Bangkok N., Pretator, for 50 Pens pro Game, auch Tausch. Contact Adr. (Listen oder Geld)
S. Hermannstädter, Seefelder Str. 12c, 8900 Augsburg
Great to TMG

-- Austria - C-64 - Austria -- P.S.S. is swapping again. Top Software available. Write to:
Matthias Eder, Krummussbaum 141, A-3671 Marbach/D.
Hi to: Eagle Soft, Tron, TAC, STC ...

Suche Tauschpartner für C-64 Disk nur neue Soft! Liste an:
P. Hansmann, Malerstr. 11, 4901 Hiddenhausen. Suche das Prg. v. Technik 2000 10/87 Maschinenspr. Lern Prg. Zahl o- 25,- DM!

Suche Tauschpartner für C-64 (Disk). Immer neueste Software vorhanden. Tel. 02664/7405
Anruf lohnt immer! (Auch Anfänger) Wir warten!

The Pegasus Crew sucht neue Tauschpartner für C-64. Ruft an: 06223/40868 (Thorsten)

!!! Hy C-64 Freaks!!! Suche Tauschpartner (only Disk)!! Immer neuste Software vorhanden!!! Call me: 09161/7704 ask: Thomas
Hi to: PCC MVC Triad Eagle-Soft!!!

A new Name will rule!! New Import/The Darkness/C + L• Sharks/Strikeforce are now + + The Devils + + !! For hottes Programms call Mago: 04151/4369 (BRD) (17-20 h) Greetings to all contacts!

xx C-64 Tauschpartner gesucht xx C-64 xxx Habe selbst neuste Software z. B. Salamander, ECO usw. Also ruft an: 04489/5979 oder schreibt: Postfach 2 07, 2913 Apen

Amiga-Tauschpartner gesucht!! Habe Wizball, To be on Top usw. Ruft an: Tel. 04489/5979

Verk. neuste C-64 Games zu billigsten Preisen!! Schreibt an:
Rieser Martin, Dieselstr. 3, 4403 Steyr-Österr. oder ruft mal an: 07252/619193!!
Hallos to: HTL-TLI-ESI-TAC-TSK-BB!!!

ATARI * ATARI *** ATARI**
Tausche und verkaufe Spiele auf Tape. Nur Originale zu verkaufen. z. B. Hotel, Warrior of Ras. Melden bei:
Uwe Fiestelmann, Südfelder Dorfstr. 10, 4953 Petershagen 1
P.S. 200% Antwort. Verkaufe auch Leercassetten! 50er und 90er. Pro Stück 1,50 DM.

Hey Boys and Guys! I want to swap the best stuff for your C-64 Toaster!!! No lamers please!!! Call me now!
0561/85619 (Carsten)
Hi to: TCC/Radwar, Assix, Odie, BSD, TGC, TMC!!

Wir suchen Software (64, ST) bieten: ST: Def. of Crown, Fantasy 3, usw. 64: Test Drive, 720, Def. of the Crown. Suchen: ST: Winter Olympiade, Wizball. 64: Super Sprint ...
Tel. 0201/413116
Suche St oder 64 Club in Essen

If you wonna swap with us (ASCII): 72/84/76/32/80/76/75/32/49/49/50/50/5-0/54/32/67/32/54/52/56/52/32/66/73/82-/83/84/69/73/78/! We've on all systems.

Try ASC II Codes to get the Massage!
80/76/75/32/48/55/48/50/56/48/32/67/3-2/32/53/48/54/55/32/75/85/69/82/84/69-/78/ It's easy!!! only C-64 - send Disk

Hello Dudes! TYC is searching for cool AMIGA-CONTACTS!!! Write to: 50/4c/4b/20/30/35/34/37/35/36/20/43/3-8/39/36/30/20/4b/45/4d/50/54/45/4E/ (64-Codes). Only Actual Guys! See ya!

Hallo Leute! Suche Tauschpartner auf C-64. Habe Top-Games!!! Ruft an!
Tel. 06109/63919 EILT!
PS. Dienstags ab 16 Uhr.

Tausche neuste Software auf C-64/D. z. B. Perry Mason, Giana S. 2. Auch ältere wie z. B. Platoon, Card Shark Pastan, Hattrick ... Write to:
TFH, Kernerweg 15, 7307 Aichwald 2

Voulez-vous swapper old and hot (!) stuff avec not??? Or do you want to be a member of THE PORKY'S, then don't wait, onloy ST + teefour!!! Do it!
093425507 (Marc) Video, too!!!

Tausche und verkaufe Games: Cal. Games, Gryzor, Trantor, Exolon oder Renegade, Comb. School, Outrun und Freddy Hard. BMX Sim. Blue War, Zynaps. Ist doch super!! Listen an:
Michael Daniel, Eigenmannstr. 44, 7519 Flehingen, Tel. 07258/8520

Suche Tauschpartner für den C-64!!! Habe Topgames wie Combat-School, Wizball oder Test Drive. Schreibt an:
Michael Schmidt,
Wilhelmsruher Damm 126,
1000 Berlin 26

Suche C-64 Tauschpartner Please send your list to:
Martin Scheurecker, Lamprechtstr. 17, 4780 Schaerding, Aut.
100% Rückantwort

Suche C-64 Tauschp. (Disk). Tausche für Sega-Master-System: Choplifter gegen anderes Modul. Suche Atari XL Soft (Tape). Tausche Heavy-Metal-Tapes.
Tel. 07584/2684

Hello Amiga and C-64-Freaks!!! Verkaufen, tauschen, kaufen Spiele.
C-64 Soft to: Ritter, Riederg. 2, A-6900 Bregenz.
Amiga-Soft an: Keckeis, Drususg. 2, A-6900 Bregenz,
Tel. AUT/05574/25927

Suche Tauschpartner für C-64 und C-128. Listen und Angebote an: Klaus Hartung, Südring 40, 3406 Bovenden 1.
Antwort erhält jeder 1000%ig! Bye!

The Syndicate want's you! If ya've a pro write to:

Postfach 11 45, 6484 Birstein, W.-Germany - OKAY -

Hi here is Stups of MDO in Tuerkey We wonna swap Amiga and C-64 stuff.

Stups Fabricius, Serbesti Cad 17, 34800 Yesilkoey Istanbul Türkey - No lamers!!!

To swap good Stuff, call 05201/16904 (Christian) or 05201/4040 (Xay)! If you have great demos, call us, too. Greetings: Eloy, Jeff co con, Phantom, Megadeth, TTS and the Rest!

AMIGA * AMIGA
Suche Tauschpartner für AMIGA.
Schreibt an:
S - P, Postfach 1 01, 6238 Hofheim-Wallau

THX of TNF - swap 77 and C-64 sell hottest stuff! Write to (Hex): 50, 4c, 4b, 20, 41, 30, 31, 31, 38, 32, 39, in 3588 Homberg 1. Hi to: TIE - ROY - ILS - TFG - CHS!

Wir suchen Software für den Atari ST + C-64 + Spectrum + IBM PC!
Ruft an:
06428/2725 oder 06428/4265 (IBM)!
Bitte keine Anfänger!

Suche Tauschpartner für C-64!
Habe Top-Games auf Disk. Schickt Listen an
Thorsten Pape, Hasselbrookstr. 27, 2000 Hamburg 76

AMIGA AMIGA AMIGA AMIGA
Tausche die neueste Software für den Amiga!

Call: 04193/3456! Suche immer Tauschpartner!!! See you ...

.: 0400 10 15 03 08 2f 10 0f 13
.: 0408 14 OC 01 07 05 12 OE 04
.: 0410 2F 36 30 38 37 20 02 15
.: 0418 05 14 05 OC 02 OF 12 OE
Only hot news für C-64. TMU for ever

Nette Tauschpartner für C-64 und C-128 gesucht! Für neue und alte Games! Auch Anfänger! Schreibt an: Michael Hain, Bruktererhang 35, 4300 Essen 14.
Antwort garantiert! Disk + Kass.

MPI and USUSCS / Hot Video, C-64, Amiga MPI: 0261/64758
USUSCS: 05371/53754. If you are a cool guy than contact MPI, if you are the best contact USUSCS!!! Amiga: 0261/61651

C-64: Tausche 20 Disketten mit Topgames gegen Final-Cartridge oder andere Module. Angebote an
Horst Hoffmann, Lipschitzallee 77, 1000 Berlin 47

Tausche C-64 Topgames auf Disk gegen C-64 Hardware. Alles anbieten, muß aber 100% OK sein. Schreibt an Horst Hoffmann, Lipschitzallee 77, 1000 Berlin 47

C- 64 * Hot Stuff *** C-64** We have the best stuff in my town! Will you contact to me? This is my number: 05433/80527 ask for Marco!!!

C-64 xxx Hey Freaks!!! xxx C-64
Suche Tauschpartner!!!
Call me: 05971/10056 (Kai)

Contact the Generation X! Write to Marcel Melies, Wilhelm-Busch-Str. 17, 2300 Kiel 17/Frg.
Only Amiga stuff! Greetings to: DOC, AFL, TAURUS 1, DNS, TFD, TSK, Pioneers, Mr. RAM, SSF, ECE ...

Write to: (C-64 - only Disk - no lists) WGHC & HTC, Postfach 13 13, 5427 Bad Ems, No lamer, no luser, no jerks!!!

Suchen Tauschpartner C-64!! For swapping hot stuff (Disc). Call: 07361/49221 (Mario), 07171/85432 (Philipp) for Amiga Soft: 07361/61743 (Daniel)!

xxx (C-64) * TAUSCHE * (C-64)
Top-Games (nur Disk). Auch Anfänger sollten anrufen: Es lohnt sich!!!
Carsten: 02302/85237 (Alien)
MARTIN: 02302/83228 (gremlin)

Suche, kaufe, tausche Software aller Art für Atari 520 ST. Listen und Angebote an: Michael Bretschneider, Felixstr. 9, 8500 Nürnberg 70

Contact the world-famous ZNX of TSR for the newest stuff on C-64/Amiga! Sandalskraa 5, N-4022 Stavanger -Norway. Greets to: SCA, TSW, and all our other contacts! 100% answer - no beginner

- The Nameless - Wir tauschen oder verkaufen die neueste Software auf C-64 (Disk). Sendet Eure Liste oder Disks an: Sascha Hnizoo, Spessartstr. 64, 6480 Waechtersbach

Suche Tauschpartner C-64 (only Disk)! Send your List to:
Ulf Schorge, Kehlnbacher Weg 2, 3554 Gladenbach. Wer schenkt mir Computerschrott?

Hi Freaks! Witch Guys want to swap new Games with us? (C-64) send to: Chinhook & Pearl Harbour, Hauptstr. 98, 4720 Beckum 2
Greetings to: Cherokee * JK * Anti-PoHFC * (Suche auch Listschutz!)

xxx ECT xxx Wir verkaufen xxx ECT xxx
Habt Ihr nicht die allerneusten Games und wollt sie haben, dann ruft an. 10 Disks mit Games 10,- DM: Carsten 02302/85237! Alien/Gremlin of ECT

Atari ST + C-64 Suche/Habe neueste Soft. Contact: Stefan Solbach, Gartenstr. 32, 5245 Mudersbach

+ + + Contakt the MAGIC 88 (C-64) + + + for swapping the hottest stuff. Try the ASCII Codes: 80/76/75/49/48/54/50/54/48/67/ or 80/76/75/65/48/52/50/55/57/54 - 7080 Aalen

***** ECT *** Wir verkaufen!** Wir haben immer die neusten Games und verkaufen sie für 10,- DM (10 Disk).
Ruft an: 02302/85237 Carsten. Greets: TCP, MCS 3001, HTL, CCS u.a.

The Best Soft of Amiga + C-64
Oliver Goebel, Breitenwies 10, CH-8340 Hinwil

Suche Tauschpartner/in für C-64. Habe neueste Software (auch ältere) 100% Antwort (nur Disk). Listen oder Disk an: Gerhard Streitler, Achsiedlungsstr. 9, 6900 Bregenz

Contact: TNG!
Hi to: DP, HCS, VGG, Wonderboys, TCG, 16Bit, TNCC, Defcon-1, FSB
For adress watch ASM 11 + 12/87 and no locking lamers please !!!

Verkaufe jede Menge Happy's, Chip, ASM, HC, 64er, Literatur...Fordert meine kostenlose Liste an:
Gori Krolo, Kegelstr. 18,
8907 Thannhausen

Programmiere Amiga-Software! (auch Intros). Tel.: 06073/3901

A C H T U N G !
Die beste vollbespielte Disk (C-64) gewinnt 50 DM/300 ÖS. Suche T.P. für Musik-Audio.
Alexander Wolf, Postfach 156,
A-5630 Bad Hofgastein

Suche dringend!!!
Anleitung zu Pr. Stealth Fighter und andere. Kaufe auch Original oder tausche.
Tel.: 07666/3553 (Carsten)

An alle SEGA-Besitzer!
Ich tausche: Great Basketball (Mega Cartridge) gegen: Alex Kidd in M.W. Bitte Top-Zustand! Auch gegen 50 DM abzugeben.
Ruft an: 06235/3749

OPERA 6 hatte schon Maffey:
Digitalsynthesizer, Midi, anschl. dynam. Kontr. v. ADSR, VCF + VCA, 95 Sounds (frei programmierbar): Tausch gegen Amiga, C-64 Anlage. VHB 950 DM.
Tel.: 04497/1726

Suche Hefte (ASM, 64er, HC, Chip) im Tausch. Für 3 Hefte schicke ich eine beidseitig bespielte Disk (Games oder Anwender).
Elfriede Kobylka, Buckower Ch. 20
1000 Berlin 49

Finden Sie Starweb interessant?
Dann wird ‚Sie sicher das neue Fantasy-Postspiel Lemmensmerren faszinieren. Info bei:
Daniel Schumacher, Lagergasse 12,
A-8750 Judenburg, Tel.: 03572/240227

Suche deutsche Anleitung für Pirates, auch Tausch oder Kauf.
Jeremy Noetzelman, Kapronerstr. 65,
8500 Nürnberg 50

The best Soft of Amiga * C-64
Oliver Goebel, Breitenweis 10, CH-8340 Hinwil (Schweiz)

Searching all kinds of Electron-stuff. Especially disk-drives, copyprogs and technical infos. Contact:
Thomas Adams, Wupperstr. 13, 5650 Solingen 1

Suche deutsche Anleitungen von alten und neuen Games. Egal ob Original oder Kopie. Angebote + Preisvorstellung an:
L. Hoffmann, Kaiser-Friedrich-Str. 158 a,
4100 Duisburg 11

MAGIC NEWS - A NEWSPAPER on Disk!! Including: News, Sounds, Tests, Annoncen, etc. (C-64) Für 5,- DM bei: Sven Schulz, Antonienstr. 4, 1000 Berlin 51

The Commodore Pirates /TCP (Tee, Jim, Pit uand Jonny) are greets: AFL, BSC, CB Soft, Cool Hans, Cobra, Determinator, DRF, Franz, Hamstersoft, Glücksbringer, Hot Dog, Harry, John Rambo, Kafa, Klaus, Kwi, LTK Soft, VGW, Marco, Markus, Manfred, Micha, Michael, Mr. Snowbody, MVC, NSU Crew, Oliver, Pierre, Pedram, Rainer, Rüdiger, TCT, Ronald, Speedy, Speedy Soft, TIC, TDC, Timo, TGS, TOF, Ultima, Vampires and to all other contacts, friends and pretty girls over this world!

VERSCHIEDENES

Carnivore 1945 (TBT) greets Elcctro/Rom, Software T./Orion, Seb./WOD, Tron/ESI, TNL, AF, Surf F., Zep DCC, DCB, Big Foot, BCS, KSI, TAF, GSG, Phantom, RCE (lost ya adress!), Tomcat, EDT, CRF, TWW, TNT/DP (write back!), MCA, SWAT...

Hard- und Software für C-64!
Programme ab 1 DM (keine Raubkopien). Auch Module! Lichtgriffel 26,50 DM! Info bei:
Patrick Pawlowski, Wasserwerkstr. 18, 2177 Wingst
Legen Sie 10 DM bei und Sie erhalten 25 Programme (Disk/Kass.)

Das Geheimnis von Martinique

Programm: Mewilo, **System:** Atari ST(getestet), IBM (mit einem flüchtigen Blick gestreift), Amiga, Schneider, C-64, **Preis:** ca. 65,– DM, **Hersteller:** Coktel Vision, Paris, **Muster von:** [23].

In der ASM 1/88 haben wir ja schon einmal kurz über **MEWILO** von **COKTEL VISION** berichtet. Nun steht das Produkt kurz vor der Vollendung, und ich habe es mir einmal näher angeschaut. Gleich vorweg: Mewilo ist kein Spiel, daß Sie „mal einfach so zwischendurch" spielen können. Zu Mewilo sollten Sie sich schon ein bißchen mehr Zeit nehmen, denn das Spiel ist sehr komplex und umfangreich. Deswegen ist es aber nicht langatmig. Im Gegenteil, MEWILO ist sehr spannend, wenn man erst mal im Spielgeschehen „drinnen" ist. Deswegen kann das Programm auch nicht in wenigen Worten beschrieben werden, ein paar längere Ausführungen sind schon nötig.

Bei MEWILO handelt es sich um ein Adventure mit Icon-Steuerung. Die Handlung des Adventures spielt auf der Insel Martinique im Jahre 1902. Damit Sie ein wenig auf den geschichtlichen und kulturellen Hintergrund eingestimmt werden, liegt dem Programm neben zwei Disketten noch eine Kassette der Antillengruppe *Malavoi*, eine Erzählung des Antillenautors *Patrick Chamoiseau* und ein *Calalou-Rezept* bei. Nach eifrigem Genuß der beiliegenden Musikkassette fühlt man sich gleich wie in der Karibik bei 35 Grad im Schatten. Auch das Programm begleitet den Spieler noch eine Weile mit der Antillenmusik, um sich besser in die Situation zu versetzen.

Worum geht es? Wir schreiben den 7. Mai 1902. Kein Mensch auf Martinique, einschließlich der Bewohner von St. Pierre, der kleinen Stadt an der Küste der Insel, ahnt etwas vom bevorstehenden Unglück. Ein Vulkanausbruch, der die ganze Insel in Schutt und Asche legen wird, steht kurz bevor. Nur Sie wissen es, und das bedeutet, daß Sie für Ihren Auftrag nur einen einzigen Tag Zeit haben. Wie lautet überhaupt Ihr Auftrag?

Da Ihre parapsychologischen Fähigkeiten weit über die Landesgrenze hinaus bekannt sind, wurden Sie von Geneviéve und Michél Hubert-Destouches gebeten, nach Martinique zu kommen, um dort ein wenig Licht ins Dunkel der „Zombieaffäre„ zu bringen. Irgendwelche Geister suchen nämlich immer wieder ihr Haus heim und versetzen die Bewohner in Angst und Schrecken. Ob Sie allerdings nur diese Affäre durchleuchten oder ob Sie nicht auch andere Geheimnisse aufdekken, hängt ganz von Ihrem Spürsinn ab.

Wenn Sie auf der Insel angekommen sind, müssen Sie zunächst einmal zu den besagten Leuten gehen und sich dort vorstellen. Diese erzählen Ihnen noch einmal kurz, was ihr Anliegen ist. Am besten, Sie notieren sich schon jetzt einige wichtige Aussagen. Anschließend können Sie auch noch einen Blick ins Haus werfen, um die bespukten Räumlichkeiten zu besichtigen. Zufällig habe ich herausgefunden, daß man erst die Nachttischlampe ausschalten muß, um ins nächste Zimmer zu gelangen. Dort, in einer Art Salon, höre ich mir noch einige Hinweise an, bevor mein Gegenüber wieder verschwindet. Neugierig versuche ich, einen Hinweis vielleicht in diesem Raume zu finden. Als ich mit der Maus das Grammophon anklicke - man höre und staune - ertönt die Musik der besagten Antillencombo. Gleich darauf verhöre ich das Hausmädchen. Sie gibt mir einen weiteren Tip, für den ich noch etwas Rum besorgen muß. Hinter dem Haus kann mir eventuell jemand einen Tip geben. Ich beschließe, ihn zu besuchen. Er wohnt in einer ziemlichen Bruchbude, so scheint es von außen. Vor dem Haus wühlt ein Schwein im Dreck und grunzt dabei fröhlich. Die Tür wird kurz geöffnet, ein grimmig aussehender Mann schaut kurz raus und haut mir die Tür mit einem Knall vor der Nase zu. Hier gibt es anscheinend nichts zu holen.

Bevor ich in die Stadt zurückfahre, möchte ich noch die Kakaoplantage auf der Insel besuchen. Von einer älteren Frau erfahre ich interessante Neuigkeiten. Ein wieherndes Pferd begrüßt mich, seinen Reiter lerne ich gleich darauf kennen. Viele Einzelheiten erfahre ich auch von weiteren Personen hier auf der Plantage. Wie ich sie später auswerte, weiß ich noch nicht. Hauptsache, ich habe sie mir erst einmal notiert.

In der Stadt wird es schon schwieriger. Hier muß ich wieder zahlreiche Ecken abklappern, bis ich fündig werde. Aber auch diesmal hat es sich gelohnt: Der Pfarrer weiß was zu erzählen. Viel Zeit kostet mich der Besuch hier, und ich muß außerdem noch in die Brennerei.

Der alte Knacker aus der Brennerei will aber gar nicht reden. Stattdessen stellt er mir noch ein paar Fragen über die Insel, deren Geschichte und Kultur. Mit vielen Tricks (kleines Telefonat mit Coktel Vision) gelingt es mir irgendwann, kurz bevor der Gehirnschmalz aufgebraucht ist, alle seine Fragen richtig zu beantworten. Er lobt mich der Landeskunde und daß ich die Seele des Landes verstehe und schenkt mir noch zum Dank eine Flasche Credus de Masseuil, einen herrlichen Rum. Doch ich werde ihn nicht selbst trinken, sondern mit dem köstlichen Getränk noch einmal zu dem ungesprächigen Herrn von vorhin gehen.

Und siehe da, plötzlich haut er mir nicht mehr die Tür vor der Nase zu, sondern gibt sich sehr gesprächig. Alkohol macht die Zunge locker. Und immer mehr erfahre ich, worum es hier geht, wer welche Rolle spielt und vor allem, welche Informationen wichtig sind. Durch eine geschickte Kombination der Aussagen kommt man seinem Ziel immer näher. Soviel zum Spielablauf.

Programmtechnisch sieht das Ganze nicht weniger interessant aus. Im oberen Drittel des Bildschirmes ist das Textfenster, wo sämtliche Aussagen der angesprochenen Personen erscheinen. Unter dem Textfenster, auf der rechten Seite, sind noch einmal drei Windows, die anzeigen, welche Gegenstände man gerade bei sich trägt. Unter diesen drei Windows befindet sich die Score-Anzeige für max. 99 Punkte. Doch keine Angst, die erreicht man nicht so schnell. Auf der linken Seite findet man eine Karte der Gegend, in der man sich gerade befindet. Gibt es auf dieser Karte mehrere Möglichkeiten, so klickt man einfach diejenige an, die man machen möchte. Aber Vorsicht, manche Orte kann man erst betreten, wenn man gewisse Vorbedingungen erfüllt hat, wie z.B. das Ausschalten der Nachttischlampe, bevor man den Salon betritt.

Um zu den jeweiligen Orten Hilfspläne, die es erlauben, sich auch im Stadtinnern oder innerhalb eines Hauses zurechtzufinden und fortzubewegen, zu erhalten, muß man einfach nur auf den gewünschten Ort klicken. Jederzeit verfügbar ist die Karte, die den Norden von Martinique und damit alle

möglichen zu besuchenden Orte zeigt.
Im großen Bild in der Mitte befindet sich das Grafikfenster, wo Personen, Straßen, Gebäude usw. vergrößert dargestellt werden. Auch in diesem Bild kann man verschiedene Dinge anklicken, z.B. in der Rue Victor Hugo ein bestimmtes Geschäft. Dann findet man sich plötzlich in einem Haus wieder und nimmt an einer kleinen Konversation teil. Auch die hübsche Wäscherin schaut mal kurz rein. Ansonsten kann es aber auch manchmal recht mühselig sein auszuprobieren, welche Dinge sich beim Anklicken verändern. Dafür ist der Überraschungseffekt um so größer, wenn plötzlich etwas passiert, man hat sein Hurra-Erlebnis! Im allgemeinen ist die Bedienung des Programms jedoch einfach und komfortabel. Wesentlich unterstützt wird der Bedienungskomfort durch den guten Sound, die guten Effekte und vor allen Dingen durch die Spitzengrafik. Die Grafik der Bilder ist unglaublich detailliert und farbenfroh, viele Einzelheiten, wie z.B. Falten im Gesicht, sind genau zu erkennen. Alle Grafiken sind sehr gut ausgearbeitet. Es macht immer wieder Spaß, sich von neuen Grafiken überraschen zu lassen. Na ja, bei den entsprechenden Möglichkeiten des ST...Hoffentlich werden die anderen Versionen genauso gut, auch wenn die einzelnen Computer unterschiedliche Grafikfähigkeiten haben. Aber am Spielprinzip, das mir sehr gut gefallen hat, wird sich wohl nichts ändern. Somit wäre der Spielspaß auch auf den anderen Systemen garantiert. Wer noch ein Spiel mit einer interessanten Hintergrundstory, die eine gewisse „Tiefe" in den Ablauf bringt, sucht und dazu noch gute Grafik und guten Sound verlangt, ist mit MEWILO bestens beraten. Eigentlich kann man nur zum Kaufen raten!

Peter Braun

»Muriel Tramis hat es verstanden, durch den interessanten und realistischen Background der Story eine fesselnde Atmosphäre zu schaffen. MEWILO - ein Spitzen-Adventure!«

ASM HIT

Grafik	**11**
Vokabular	**(Maus)**
Story	**11**
Atmosphäre	**12**
Preis/Leistung	**10**

ASM- «Beziehungskiste»

Nadja Singh wurde am 24. Oktober 1963 in London geboren. Der Vater kommt aus Trinidad, die Mutter aus Deutschland. Nadja ist in London aufgewachsen, verbrachte aber alle Schulferien im Oberbergischen bei ihren Großeltern. Nach der Schule ging sie zur Universität London, wo sie Germanistik studierte. Das dritte Jahr des Studiums verbrachte sie an der Kölner Uni. Nach dem Abschluß als Magister arbeitete sie drei Tage als Telefon-Reinigerin. Dann jobte sie in einem Delikatessenladen; ein Jahr lang kümmerte sie sich um Schlüsselkinder, was ihr am meisten Spaß gemacht hatte. Schließlich kam sie zum Berufsfeld Öffentlichkeitsarbeit; jetzt arbeitet sie für Headlines p.r., die CRL, CCS, Exocet, Domark, Martech, Microprose und Grand Slam repräsentieren.

NADJA SINGH, HEADLINES P.R.

Frage	Antwort
1. Welchen Hobbies gehen Sie nach?	Kochen, Essen gehen, Kochbücher lesen, Lesen, Klavier u. Geige spielen.
2. Welche Computerspiele gefallen Ihnen am besten?	Mega Apocalypse, Pac-Land
3. Welches Buch (Bücher) hat Sie am meisten beeindruckt?	„Andorra" von Max Frisch
4. Nennen Sie uns Ihre Lieblingsspeise(n)!	Hummer, Thai- u. italienische Küche, Handkäse, (Käse, der stinkt)
5. Welche Art von Musik bevorzugen Sie (Lieblingsplatten)?	Blues, Soul, Jazz, Klassik; Anita Baker, Talk Talk, Astrud Gilberto
6. Welchen Film könnten Sie immer wieder sehen?	„Room with a View" von E. M. Foster
7. Wo möchten Sie gern leben?	In San Francisco
8. Welchen Zeitgenossen möchten Sie gern mal kennenlernen?	Desmond Tutu
9. Welche historische Persönlichkeit bewundern Sie?	Martin Luther King
10. Welches ist Ihr Lieblingstier?	Katze
11. Welches Getränk nehmen Sie am liebsten zu sich?	Champagner und Cocktails
12. Ihr liebster Urlaubsort ist?	Karibik, Köln, Bordeaux-Gegend
13. Wo würden Sie gern mal Urlaub machen?	Brasilien, Mexiko, China
14. Was sammeln Sie?	Briefe, Teller, Kochbücher
15. Gibt es einen Wahlspruch, an den Sie sich halten?	„Wer wagt, gewinnt" u. „Man soll mit dem zufrieden sein, was man hat"
16. Welches ist für Sie die bedeutenste Leistung der Menschheit?	Die Käseraspel
17. Welches war das schönste Ereignis in Ihrem Leben?	Mein USA-Besuch
18. Was wünschen Sie sich für die Zukunft?	Daß es eine Zukunft gibt

Was mögen Sie? Essen; immer neue Leute kennenlernen; ab und zu ganz allein sein mit einer Dose Bier; neue Städte kennenlernen; Faulenzen; vom Bett aus telefonieren; Kleidung; Einkaufen; Homöopathie; Wicken; Osterglocken; Kunstbücher; Sonne; meine Katzen Hansi, Emilie, Cleo, Oscar und Fatty Betty

Was mögen Sie nicht? Früh aufstehen; kaltes Wetter; Streitereien; Brutalität; Einsamkeit; Männer; Mathematik; Autofahren; schlechten Kartoffelsalat; Raucher und passiver Raucher zu sein; Eitelkeit; Hochmut

„No Budget" – Public Domain News

Dies und das - für jeden was

In den PD-News dieser Ausgabe haben wir diesmal Infos für C-64-User, für XL/XE-Besitzer und eine kurze Notiz für PC-Interessierte. In der nächsten Ausgabe stellen wir dann das erstemal Programme einzeln vor, wobei in Zukunft immer mehrere Systeme in den PD-News berücksichtigt werden sollen. Abgesehen davon, wir suchen noch immer PD für C-16 und MSX. Gibt's irgendwo welche? Wenn ja, bitte melden! Doch nun gibt's erstmal zwei Seiten „No-Budget".

Kürzlich schrieb uns ein Leser, daß wir zu wenig kleinere Firmen bei unseren Programmtests berücksichtigen würden. Jetzt haben wir Gelegenheit, einmal ein Public-Domain-Programm „im Werden" zu beobachten, denn die Firma DIGITAL MARKETING, KREFELDER STR. 16, 5142 HÜCKELHOVEN 2, ist gerade dabei, ein entsprechendes Programm für den C-64 aufzubauen. Bis jetzt exisitieren vier Disketten, von denen uns drei zum Test vorlagen. Auf einer dieser Disketten (Tools V 1.0) befinden sich einige interessante Tools, so z.B. ein Trainermaker (V2.0), ein Intro Linker und ein Memorychanger, mit dem es problemlos möglich ist, Teile von Maschinenprogrammen zu verschieben. Ebenfalls auf dieser Diskette befindet sich ein C64-Virus-Killer. Zwar sind Viren auf dem „kleinen" Commodore nicht gerade so weit verbreitet wie auf dem Amiga, aber wer mal in die Verlegenheit kommt...

Besonders interessant erscheint auch der Digital Packer, mit dem man Programme sehr stark komprimieren kann. Außerdem befindet sich auf der Diskette ein Interlace Demo, das durch die abwechselnde Schaltung von zwei, um einen Pixel verlagerten Bildern eine doppelt so hohe Auflösung simuliert als sie für den C-64 „normal" üblich ist. Das Ganze flackert allerdings ziemlich stark. Schließlich ist auch noch ein Soundmonitor zu erwähnen. Allerdings sind dies noch nicht alle Tools, die sich auf dieser Diskette befinden, so z.B. ein Intro-Designer, ein Demo-Designer und ein Letter-Writer.

Auf einer weiteren Diskette, die mit Demos V 1.0 bezeichnet ist, gibt's, wie der Name schon sagt, die verschiedensten Grafik- und Sound-Demos, Scroll-Effekte usw. zu sehen, in die man zum Teil auch mit den Funktionstasten direkt eingreifen kann. Ein Beispiel hierfür ist die grafische Darstellung eines Berges im Hires-Mode, der nach links oder nach rechts gedreht werden kann. Hier sind im Speicher des C-64 praktisch 18 Hires-Bilder (ca. 18 mal 33 Blöcke) untergebracht. Auf der dritten Diskette befinden sich ein Spiel mit Namen „Tigerhell", ein „Goldrunner-Demo" sowie das Disk-Tool V 6.0-Demo. TIGERHELL ist so eine Art abgespeckter War-Heli, ein Shoot 'em up, das mit dem Shoot 'em up Construction Kit erstellt wurde. Dabei fliegt man mit einem Hubschrauber von unten nach oben (bzw. der Hintergrund scrollt entgegengesetzt) und schießt feindliche Panzer und dergleichen ab. Das „Goldrunner-Demo" zeigt, wie eine Umsetzung von Goldrunner auf dem C-64 aussehen könnte. Wer hier die gesamte Plattform sehen will, stelle sich mit dem Raumschiff ganz rechts außen hin und ballere. Da die Angreiferwellen alle gleich programmiert sind, kommt man so in den Genuß, alles mal zu sehen. Mein Urteil: Nicht

Demos + Utilities aus dem Disital Marketing-PD-Programm.

Die Firma **REDYSOFT** hat ein 90seitiges Buch über den Sinn, den Einsatz und die Anwendung von Public-Domain- und Shareware-Programmen für PC-Besitzer herausgebracht. Das Buch, das gegen eine Schutzgebühr von 5 DM + 2 DM Porto + Verpackung bei Redysoft angefordert werden kann, befaßt sich unter anderem mit den Unterschieden zwischen Shareware und Public Domain, mit der Qualität verschiedener Bibliotheken und mit einigen vielgestellten Fragen zu MS-DOS. Zur Abrundung sind ca. 2000 der neuesten Public-Domain- und Shareware-Disketten aufgelistet. Zum Preis von 14,80 DM ist das Buch zusammen mit zwei Disketten, auf denen sich Beschreibungen der besten Public-Domain- und Shareware-Programme befinden, zu beziehen. Eine Einführungsdiskette ist ebenfalls beigefügt. Adresse: Redysoft Software GmbH, Postfach 1261, 8150 Holzkirchen, Tel.: 08024/8131.

schlecht! Würde man das Demo entsprechend vervollständigen und das Scrolling in zwei Richtungen ermöglichen (natürlich verschiedene Angriffsformationen programmieren und den ganzen Schnickschnack wie Scoreanzeige usw. dazu), dann könnte das ein ganz ordentliches Game werden.
Letzter Punkt: Das Disk-Tool. Dieses Programm wird auch mit entsprechendem Copyright vertrieben, deswegen sind vom Programmierer einige Funktionen lahmgelegt worden. Alle Standardfunktionen sind jedoch vorhanden. Dieses Programm wurde in seiner vollständigen Version bereits in der ASM Nr. 3/88 (Seite 117) ausführlicher besprochen. Inzwischen exisitiert auch eine verbesserte Version, die professionell vertrieben wird.
Das wär's hierzu. Wer Lust hat, auf neue C-64-PD, der kriegt die Diskette für 5 DM (Vorkasse).
Jetzt kommen wir zu einem weiteren PD-Programm für den Atari XL/XE auf Diskette, das von KEMAL EZCAN, FRANKENSTR. 24, 6457 MAINTAL 4 herausgegeben wird. Pro Disk ist hier ein Preis von 5 DM zu entrichten zuzüglich 5 DM für Porto und Verpackung. Elf Disketten gibt es aus der KE-Soft Reihe, die vollgepackt sind mit den verschiedensten Basic-Spielen. Wer hier einen hohen Anspruch an Grafik und Sound stellt, kann mit den von 001 bis 008 (diese standen uns zum Text zur Verfügung) durchnummerierten Disketten nicht den richtigen Griff tun. Gut bedient sind aber XL/XE-Anfänger, die erstmal einen gewissen Grundstock an verschiedenen einfach gemachten Spielen haben wollen, denn es sind einige dabei, die sehr hübsch gemacht sind. Der Durchschnitts-Standard liegt etwa bei Listing-Spielen, wie man sie aus diversen derartigen Zeitschriften kennt.
Generell ist zu sagen, daß die Grafik größtenteils einfach gehalten ist, die Figuren sind mit Ausnahme des „Treters" (dazu später mehr) ziemlich klein (Pac-Man-artig) - aber das tut der Spielfreude keinen Abbruch, wenn man hier die Erwartungen nicht zu hoch schraubt.
Auf den Disketten befinden sich eine Reihe von Hüpf-, Sammel- und Kletterspielen, wobei besonders „Daredevil" Erwähnung finden sollte (Disk 003). Diese Mischung aus „Booty" und „Pac-Man" kann sich wirklich sehen lassen, ist sehr gut spielbar und schnell genug. Auf derselben Diskette befindet sich noch das Game „Mouse", welches ebenfalls sehr viel Spaß macht. Hier muß ein aus lauter verschiedenen Stücken bestehendes Labyrinth ständig so verschoben werden, daß ein ständig vorwärtsstrebender Kreis (die Maus) zu im Labyrinth verstreuten Käsestücken vordringen kann. Dazu muß immer ein Stück Weg vorhanden sein. Das kann schon ganz schön stressig werden, zumal die Zeit auch begrenzt ist.
Natürlich dürfen auch Spiele wie Pac-Man-Abwandlungen und der berühmte „Wurm" nicht fehlen, die auch dann für einen Anfänger noch interessant sind, wenn sie grafikmäßig nicht so viel hergeben. Allerdings ist auch hier nicht jede Zusammenstellung jedermanns Sache (Disk 001 hat mir gar nicht gefallen). Noch ein Glanzpunkt der Sammlung sei hervorgehoben, bevor ich noch Allgemeines zu den Disketten zu sagen habe: „Treters Revenge" nennt sich ein Game auf Disk 004. Dieses ist grafisch gut gestaltet, der Treter ist schon eine ziemlich große Figur, die recht gut animiert ist. Man steuert als Spieler den Treter, der nur Unsinn im Sinn hat: Straßenlaternen müssen ausgetreten, Mülltonnen umgetreten, Fensterscheiben eingeworfen und Autoreifen zerstochen werden. Dabei muß man sich vorsehen, daß man bei seinem nächtlichen Treiben nicht gerade von irgendwelchen Anwohnern beobachtet wird oder einem Polizisten in die Arme läuft, ganz abgesehen von den Gullis, in die man nicht fallen darf. Sehr gut gelungen! Ich habe schon schlechtere Low-Budget-Games auf dem XL/XE gesehen!
Jetzt zu den Besonderheiten: Zu jeder Disk gibt es eine deutsche Anleitung - und - die Spiele sind zum Teil sehr komfortabel, bieten Editoren, Ein- bzw. Zweispielermodus, Levelanwahl und vieles mehr (dies natürlich nicht bei jedem Game, aber solche komfortablen „Kleinigkeiten" sind sehr oft vorhanden).
Bleibt als Fazit: Wer viele Games für wenig Geld sucht und nicht zu hohe Ansprüche stellt, der erhält hier eine Menge Kurzweil.

„Demo-Spiel: „Goldrunner".

Zum Schluß der heutigen PD-News gibt's natürlich die Liste der PD-Händler, bei der wir selbstverständlich keinen Anspruch auf Vollständigkeit erheben. Bis zum nächsten Mal

Martina Strack

Zu den besten XL/XE-Programmen gehören u. a. „Treters Revenge" (ganz links und „Mouse" (rechts oben) sowie „Daredevil" (rechts).

Quelle	System(e)	Preis
Ecosoft Economy Software AG Kaiserstr. 21 Tel.: 07751/7920	IBM und Kompatible, ST, C64/128, Amiga, Apple 2 und Marc	zwischen 7 und 17 DM, system- und mengenabhängig
Buchhandung Werner Finke Postfach 13 15 45 5600 Wuppertal 1 Tel.: 02 02/45 42 20	Atari ST	5 bis 7 DM
Verlag Rätz Eberle Melanchthonstr. 75/1 7518 Bretten Tel.: 072 52 / 30 58	Atari XL/XE	10 DM
MLS-Computer Sonnenblickallee 9 3550 Marburg Tel.: 0 64 21 / 2 30 48	IBM und Kompatible	Paket á 250 DM (ca. 5 DM pro Disk)
PD-Versand Stefan Ossowski Veronikastr. 33, 4300 Essen 1 Tel.: 02 01 / 78 87 78	Amiga	4,50 bis 7 DM, mengenabhängig, Abo-Service
Digital Marketing, Krefelder Str. 16 5142 Hückelhoren 2	C-64	5 DM
Herbert Müller PD-Service Dorfstr. 1 8852 Rain-Unterpeichung	Amiga	3,95 bis 7 DM, mengenabhängig, Katalog: 8,50 DM, Abo-Service
KE-Soft Kemal Ezcan Frankenstr. 24, 6457 Maintal 4	Atari XL/XE	5 DM
Jürgen Schulten Grenzstr. 58, 4018 Langenfeld	Atari ST	6 DM
Stefan Kueppers Leverkuserstr. 39 5630 Remscheid 11 Tel.: 0 21 91 / 6 34 43	Atari XL/XE	5 DM
REDYSOFT Software GmbH Postfach 1261, Holzkirchen Tel.: 0 80 24 / 81 31	IBM und Kompatible	ca. 10 DM
Titanic Supersoft Friedrich-Ebert-Str. 166 b 5600 Wuppertal 1 Tel.: 02 02 / 31 24 99	Amiga	6 DM, Rabatt bei Mehrabnahme

Natürlich geben die hier aufgezählten Quellen bei weitem nicht das ganze PD-Angebot wieder. Deshalb sind alle PD-Autoren und PD-Händler aufgerufen, uns doch mal ihr Angebot zukommen zulassen

London, Frühjahr '88 – eine ASM-Trendmeldung!

„London ist immer eine Reise wert!" Das steht für mich schon seit Jahren fest. Aber auch ein kurzer Abstecher zur britischen Metropole in Sachen Software ist hochinteressant. So oder ähnlich dachte ich mir dies und flog mit Martina über den „kleinen Teich". Was uns an Software entgegengeschleudert wurde, war schon beachtlich, wenn man bedenkt, daß in London beileibe nicht alle Software-Häuser Britanniens sitzen! Ich möchte im folgenden versuchen, anhand der neuesten Produkte eine Art Trend zu erkennen und zu formulieren!

Unseren ersten Besuch statteten wir **GRAND SLAM ENTERTAINMENTS** am Leicester Square (25 Meter vom „Mittelpunkt des Empires" entfernt) ab. Firmen-Boß **Steven Hall** begrüßte uns herzlich wie immer. Mit von der Partie waren auch **Alex Bull, Peter Sleeman, Tony** und **Edward Brooks,** die uns durch die geheime Abteilung ihrer Software-Küche führten. Später stieß auch noch **Nadja Singh** zu uns. Die **Headlines p.r.**-Repräsentantin promoted unter anderem auch für Grand Slam. Besonders interessant war es zu hören, daß man sich bei GRAND SLAM mehr und mehr um die 16-bitter kümmert. Die neuesten Produkte, die zunächst für **ST** und **Amiga** produziert werden sind **Peter Beardsley's International Soccer** (ein typisches Fußball-Spiel, worauf die User der „großen" Maschinen schon lange haben warten müssen. *Teque Software (Jim Tripp & Brian Polack)* zeichnen dafür verantwortlich. Die ersten Bilder des Games versprachen, sollte ich sagen: „endlich"?, eine fast hundertprozentige Abwandlung des alten *International Soccer.* Das Spiel, welches im Mai auf dem Markt sein soll, wird es neben den erwähnten Rechnern auch noch für C-64, Spectrum 48, Spectrum 128 (Extra-Features!), Schneider und MSX geben. Die Preise: ca. 60 Mark (Amiga, ST), etwa 32 Mark für die Kassetten- und ca. 47 Mark für die Disk-Versionen. Etwas günstiger sind da die Preise für ein Plattformspiel klassischer Prägung. **Chubby Gristle** nennt es sich. Vorgeführt wurden uns auch hier die ST- und Amiga-Fassungen, die in etwa gleich sind. Die Amiga-Version bietet dem Player allerdings zusätzlich eine feine Sprachausgabe in jedem der insgesamt 21 Level, die es zu durchforsten gilt. Grafisch wie spielerisch erinnert mich „Gristle" an die *Monty*-Serie. Wir sehen ein kleines Männchen bei seiner Arbeit als Parkwächter in einer fiktiven Stadt. Er muß nun dafür sorgen, daß er Ordnung hält, Parksünder ertappt, gefährlichen Kreaturen ausweicht und so schnell wie möglich „fett" wird (daher der Name Chubby Gristle). Das Game ist gut spielbar und bietet in den Leveln „Bar", „Supermarkt", „Kneipe", „Tankstelle" und „Restaurant" eine Menge Abwechslung. Vorgesehen ist das Spielchen für ST, Amiga, C-64, Spectrum 48, Spectrum 128 und Schneider. Der **Fred Feuerstein** hatte es uns, neben **Pac-Land,** besonders angetan. Siehe dazu die Berichte auf den Seiten 6 & 12! Aber auch eine Variante aus Breakout und Ballergame erregte unsere Aufmerksamkeit: **Crossland** ist der Name einer solchen Kombination. Es ist sehr schnell, hat nette Grafiken und einige interessante Features, nämlich Bonus-Levels. Eine Zwei-Spieler-Option ist schon „optional". Das Spiel wird's nur für den ST geben; Preis und Erscheinungsdatum noch unbekannt.

Unser nächster Weg führte uns zu **CRL.** Im Osten Londons angekommen, werden wir vom Manager **Greg Duffield** empfangen. Zu der geselligen Runde kommen dann noch zwei wichtige Organisatoren, die den Ablaufplan bei CRL maßgeblich mitbestimmen: **Jules Burt** (technische Seite) und **Adrian Turner** (Artwork und Cover-Design). Auch hier werden wir von einer charmanten Dame von Headlines p.r. unterstützt, **Lesley Walker.** Und schon ging's wieder in die Katakomben, in die Heiligen Hallen der Programmierer. Und wieder ist es die Amiga- und ST-Planung, die im Vordergrund steht. So arbeitet man hier an einem **Tennis** und **Rugby** für die 16bitter. Jules zeigt uns stolz seine Qualitätsarbeit in Sachen ST-nach-allen-Seiten-Scrolling. „Wer immer noch behauptet, der ST könne das nicht, wird bald eines besseren belehrt!", sagt Jules. Doch: Da fällt unser Auge plötzlich auf eine Spitzengrafik, die aus dem Amiga stammt. „Was ist das? Das schaut ja gut aus", sage ich. Prompt folgt die Antwort: **I Ludicrus** soll ein Gladiatoren-Spiel heißen, daß auf einem fiktiven Comic-Strip basiert. Es spielt in der guten, alten Römer-Zeit, wo aufregende Kämpfe (Brot und Spiele) die Attraktion der Massen war. Es handelt sich um eine Art Action-Simulations-Game. „Können wir schnell ne Hardcopy habe?", frage ich frech. „O.k. In ner Minute", sagt Greg. Nähere Informationen zu diesem Spiel werden wir später kriegen. Schaut Euch doch schon mal die Abbildungen an! Andere Neuheiten sind **International Athletics** (laut CRL „echte" alternative Olympische Spiele (alle Rechner; speziell aber für 16bit) und **Assault Course** (eine Art *Combat School???*), das zunächst für den 64er erscheinen wird. Über **Road Warrior** werdet Ihr ausführlich in der Action-Abteilung dieser Ausgabe lesen. Nur eine Randstory wollen wir Euch nicht vorenthalten. Im Telegramm-Stil: CRL-Mitarbeiter **Mike Hodges** möchte knackige Pressefotos machen. Er leiht sich nen Porsche und ne Wumme (keine echte!). Mitten in London lehnt er sich aus dem Auto und richtet - á la Bond - die Knarre auf den Fotografen. Dies wiederholt er - zur Sicherheit - ein paar Mal. Die Folge - (un)vorhersehbar?: Die Londoner Polizei sperrt **ganz London** ab, setzt Hubschrauber auf der Suche nach Mike ein, findet diesen, nimmt ihn fest und läßt ihn eine Nacht im Knast verbringen. Mein Kommentar: Eine bessere Publicity hätte sich CRL nicht wünschen können - die Geschichte war tagsdrauf in fast allen Zeitungen zu lesen...

Mike kurz vor der Festnahme

CHUBBY GRISTLE VON GRAND SLAM

Entschieden weniger „kriminell" ging's bei **VIRGIN GAMES** zu. Nach nem kurzen Frühstück werden wir auch hier in die Laboratorien geführt. **Patricia Mitchell** und **Nigel Webb** präsentieren uns einiges an Neuem. **Action Force 2** interessierte

Freundlicher Empfang bei GRAND SLAM! Von links: Martina, Alex, Tony, Peter, Manfred und Nadja. (Foto: asm)

Ein absoluter Amiga-Renner: STARRAY von LOGOTRON

Super-Game von **VIRGIN:** ACTION FORCE 2 für den Spectrum!!!

uns hier ganz besonders. Es war zwar zunächst nur auf dem Speccy zu bewundern, doch die Tatsache, daß es eine excellente Grafik aufwies, läßt uns hoffen, dieses nicht mit dem ersten Teil zu vergleichende Game in verbesserter Form auch auf anderen Rechner wiederzufinden. Desweiteren werden wir mit **Risk** („Risiko"-Brett-Versoftung; zunächst für C-64 und Apple II) und **Monopoly** (hübsche Brett-Variante für den ST) vertraut gemacht. Unter der *Leisure Genius*-Reihe werden die beiden letztgenannten angeboten.

Nachdem wir uns die enttäuschende und für uns peinliche **Cinemaware-Show** reingezogen hatten (siehe Kommentar auf Seite 79!), nahmen wir uns ein Taxi - und schwupp nach Hammersmith, um uns ein wenig die Zeit mit **Robert Stallibrass (ACTIVE SALES & MARKETING)** und **Herbie Wright (LOGOTRON)** zu vertreiben. Was wir hier an 16-bit-Software (LOGOTRON) geboten bekamen, ließ uns staunen! Herbie's und Robert's Devise: „Lieber wenige, dafür aber qualitativ gute Programme innerhalb eines Jahres!" Recht so! Greifen wir nur vier von Logotron's Produkten heraus: Mit **Quadralien** (siehe Bericht auf Seite 18!) hat man die Programmiergruppe von *Xor* engagiert, die ihre Sache blendet gemacht hat.

Habe selten so was Interessantes und Intelligentes auf dem ST gesehen! Das Ding kommt im Juli für 60 Mark auch für den Amiga raus. Die PC-Version wird etwa 75 Mark kosten und im August reif sein. Und jetzt kommt was für alle Amiga-Baller- und Grafik-Fans: Eine deutsche Programmiertruppe um **Erik von Hesse** schrieb für „Herbie" ein Game, wie ich es in dieser „Shoot 'm up-Qualität" noch nicht gesehen habe! **Starray** heißt es. Es handelt sich um ein horizontal-parallax scrollendes Ballerspiel, das verflucht schnell und grafisch eine Augenweide ist!!! Wir hatten Gelegenheit, einige Screens zu spielen und waren schlichtweg begeistert. Ein Testbericht wird bald folgen, das verspreche ich Euch. Wer vorher nichts vom Ballern gehalten hat, wir starraymäßig „konvertiert" werden. Im Mai für nur 60 Mark zu haben; die ST-User müssen sich noch bis Juli (auch 60 Steine) vertrösten lassen. Ein typischer Vertreter der Gattung Action-Adventure wird mit **Star Goose** feilgeboten. Das Programmier-Team von *Star Trek* und *Black Lamp* (**Steve Cain** und **Kenny Everett**) wird Euch in die Piloten-Kanzel „Eures" STs, Amigas oder PCs „zwingen". Dort werdet Ihr Euch zunächst mit der Maschine vertaut machen müssen, um die Mission erfolgreich zu beenden. Ein Ballerspiel, das viel Logik erfordert! „ST- und Amiga-Versionen kommen im August (für etwa 60 Mark); die PC-Freunde sollen schon nen Monat früher an das Ding rankommen (ca. 75 Mark)", meint Herbie...

Ein kurzes Fazit unseres London-Trips: Auch in London wird gute bis sehr gute Software produziert. Es gibt noch mehrere, die wir hätten aufsuchen können, wenn die Zeit gereicht hätte. Der Trend 88/89 geht allgemein hin zu den 16bittern (Herbie: „Wer sich heute nur noch auf den 8bit-Markt konzentriert, hat die Trendwende verschlafen!"). Die Grafiken und Sounds werden immer besser. Die technischen Möglichkeiten der Maschinen werden besser ausgenutzt; Erfahrungen unter den Programmierern „ausgetauscht" (in welchem Sinne auch immer!). Es gibt wieder neue Spielideen, die besonders bei den „großen" Maschinen mach- und umsetzbar sind. Man könnte vielleicht heut' schon sagen: „Good Morning, Future!"

MANFRED KLEIMANN

„Schau hin, das sind Eure Fans!" Von links nach rechts: Jules, Adrian, Lesley und Manfred.

FUDICRUS

Anwender

ASM versucht zu helfen: gutes Tool für guten Zweck!

Eschwege (M.K.). Wir möchten unsere Leser an dieser Stelle um besondere Beachtung eines Reviews bitten. Der Grund ist einfach; der Anlaß tragisch. Die Firma DATANET aus Mechernich bat uns um eine Unterstützung ganz besonderer Art. Hier ein Auszug aus dem Schreiben, das der ASM-Redaktion zugegangen ist. Anschließend folgt der Testbericht über ein Programm, das somit in vielerlei Hinsicht interessant sein dürfte. Volker Lohrengel, der sich das Tool ansah, und die gesamte ASM-Redaktion bitten unsere Leser um Hilfe! (Anm. d. Red.: ASM ist in keiner Form an den Einnahmen beteiligt!)
„Sehr geehrter Herr Kleimann, ein trauriges und sehr schmerzliches Unglück veranlaßt uns, Sie um Ihre Unterstützung zu bitten. Am Karnevalssonntag d.J. verstarb unser 27jähriger Mitarbeiter und Freund Jürgen Smuda... Er hinterläßt eine junge Frau, die in einigen Wochen ihr erstes Kind zur Welt bringen wird... Da er sich seit langem mit avancierten Problemen auseinandersetzte, entwickelte er individuelle Tools in Turbo-Pascal. Eine hervorragende Arbeit gelang ihm mit einem einzigartigen Maskengenerator. Entgegen seiner und unserer ursprünglichen Absicht möchten wir diese Tools jetzt vorstellen, um seiner Frau eine Lebensgrundlage zu schaffen, damit sie ohne existentielle Sorgen ihr Kind zur Welt bringen und aufziehen kann... Mit einem redaktionellen Beitrag über ein nützliches Produkt erfreuen Sie nicht nur viele interessierte Leser, sondern können auch einer jungen Familie das Leben sehr erleichtern. Der gesamte Erlös wird ihnen ohne Abzug zur Verfügung gestellt."

Programm: Turbo-Pascal Maskengenerator, **System:** MS-DOS, **Preis:** 99 Mark, **Hersteller:** Datanet GmbH, Vogteistr. 19, 5353 Mechernich. Tel: (02443) 6626.

Als sehr mühselige Programmierarbeit erweist sich zumeist die Gestaltung der Bildschirmmasken für die Ein- und Ausgabe. Insbesondere, wenn sich der Programmierer bemüht, ein dialogorientiertes Programm mit unmißverständlicher Benutzerführung zu gestalten, können diese Arbeiten sehr viel Zeit kosten. Oft werden Zeichen am Bildschirm mühsam abgezählt, doch nach wiederholten Änderungen und Tests gefällt die erarbeitete Bildschirmausgabe immer noch nicht.

Ein geeignter Maskengenerator kann beim Basteln von Programmen die Arbeiten entscheidend erleichtern und beschleunigen. Bei dem hier vorgestellen Programm handelt es sich um einen Maskengenerator, der auch für die Programmierung professioneller Anwendungen geeignetet ist.

Bei der von uns getesteten Version des **TURBO-PASCAL MASKENGENERATORS** von **Jürgen Smuda (DATANET)** handelt es sich um die monochrome, bzw. Hercules-Version. Im Original soll das Programm für die verschiedensten Grafikkarten geeignet und mit einer Installationsdatei ausgestattet sein, in die der entsprechende Monitortyp vorab eingetragen wird. Außerdem sollen ein anschaulich beschreibendes Handbuch sowie eine Diskette mit Anwendungsbeispielen der Orginaldiskette beigefügt werden.

Beides erhält bei diesem Programm seine Wichtigkeit, denn trotz einer guten Benutzerführung und einer übersichtlichen Hilfsfunktion werden die vielfältigen Möglichkeiten der Maskengestaltung mit diesem Generator nicht sofort ersichtlich.

Gestartet wird das Programm mit „MG". Im Hauptmenue werden dem Benutzer drei Funktionen bereitgestellt. In der ersten Funktion können Masken editiert, in der zweiten Source-Texte generiert und in der dritten für die einzelnen Felder einer Maske zusätzliche Fenster als Hilfefunktionen eingerichtet werden. Über die erste Funktion wird direkt der Maskeneditor aufgerufen. Durch die Belegung der Funktionstasten von eins bis zehn werden hier dem Benutzer Funktionen zum Laden bereits erstellter Masken, zum Speichern, zur Auswahl des Schriftbildes und zum Messen mit Lineal bereitgestellt. Weiterhin zum Selektieren, zum Setzen und Löschen von Feldern sowie zum Auflisten aller erstellten Felder. Die Feldgröße wird nicht durch das Abzählen und Markieren von Feldern auf dem Bildschirm festgelegt, sondern über die Funktion „Feld selektieren", in der die Variablendeklaration vorgenommen wird. Dies hat den Nachteil, daß dem Benutzer das spätere Aussehen der Maske bei der Festlegung der Feldgröße zunächst wenig anschaulich ist. Auch bereitet es Schwierigkeiten, nach der Deklaration Änderungen vorzunehmen. Über die Funktionstaste F1 kann sich der Benutzer jederzeit informieren, welche Funktionen ihm im Maskeneditor zur Verfügung stehen und wie die einzelnen Funktionen aufgerufen werden. Bei der Gestaltung der Maske können verschiedene Zeichen zur Umrahmung, Unterstreichung und Hervorhebung verwendet werden. Auch die Tastaturbelegung für diese Zeichen ist in der Hilfefunktion enthalten. Ein schnelles Arbeiten wird u.a. auch dadurch gewährleistet, daß der Cursor über die Tasten PgUp und PgDw zum oberen bzw. unteren Bildschirmrand und durch die Kombination von Ctrl und Pfeiltasten beschleunigt bewegt werden kann.

Durch die Generierung werden vier Dateien erzeugt. Der Bildaufbau ist in der Datei *.MSK enthalten, die Felderdaten in *.FLD, die erstellten Hilfefelder in *.HLP und der generierte Quellcode in *.INC. Als nützliche Hilfsprogramme werden auf der Diskette drei weitere Programme mitgeliefert. Mit DELUNDERR.COM kann eine generierte Maske auf dem Bildschirm ausgegeben und angesehen werden. CONVMAS.COM erstellt aus einer ASCII-Maske eine mit diesem Programm editierbare Maske *.MSK. DECONMAS.DOC erstellt aus einer *.MSK-Datei eine ASCII-Datei. Das Programm ist für Pascal-Programmierer ein geeignetes Tool, mit dem durch die automatische Generierung des Quellcodes bei der Programmierung von Bildschirmmasken viel Zeit gespart und vermeidbare Fehler umgangen werden können. Neben den üblichen Möglichkeiten bietet der Maskengenerator auch die Möglichkeit, Pull-Down-Menüs, überlappende Windows und automatische Help-Windows zu gestalten.

Da uns nicht das Orginal, sondern nur eine Vorversion ohne Handbuch zur Verfügung steht, können wir nicht alle Funktionen des Programms testen. - Trotz guter Benutzerführung und Hilfefunktion ist man ohne Handbuch aufgeschmissen, wenn man z.B. eine Pull-Down-Menü-Maske erstellen will. Dennoch erscheint uns der Turbo-Pascal-Maskengenerator als ein mächtiges Tool, das die Programmierarbeiten erleichtert und beschleunigt und mit dem beeindruckende Ergebnisse erzielt werden können.

Volker Lohrengel

Positiv: Vielfältige Möglichkeiten der Gestaltung von Bildschirmmasken wie Pull-Down-Menüs, Überlappende Windows und Help-Windows; CGA-, EGA- und HERCULES-Karte werden unterstützt; gute Benutzerführung, Preis/Leistungsverhältnis.
Negativ: Umständlich bei der Änderung bereits deklarierter Variablen.

Btx mit dem PC

Programm: BTX-TERM PC, **System:** IBM, **Preis:** ca. 300 DM, **Hersteller:** Stockem Computertechnik, Lange Wende 33, 4770 Soest, **Muster von** siehe Hersteller.

Daß man für den Zugang zum Bildschirmtext nicht immer eine teure Hardware benötigt, haben wir schon in der letzten Ausgabe erfahren. Obwohl ich die C64-Version von **BTX-TERM** bereits vorgestellt habe, möchte ich der PC-Version einen eigenen Test spendieren. Dies halte ich für notwendig, da die PC-Version praktisch nichts mit der C64-Version gemeinsam hat.
Zum Lieferumfang dieses Softwaredecoders gehört neben zwei Programmdisketten auch eine ca. 60 Seite starke Dokumentation. Die Hardware besteht lediglich aus einem einfachen Anschlußkabel, wobei für Akustikkoppler und Modembox DBT 03 verschiedene Versionen erhältlich sind. Der Installationsvorgang geht äußerst einfach vor sich. Nach dem Aufruf des Installationsprogrammes stellt dieses ein Menü zur Verfügung, durch welches Grafikkarte, serielle Schnittstelle, Drucker, Akustikkoppler bzw. Modem und schließlich das Ziellaufwerk definiert werden können. Anschließend werden automatisch alle Files in das gewählte Directory geschrieben. Das Programm unterstützt übrigens die CGA-Karte, Hercules-Karte und die beliebte EGA-Karte. Mit der letzteren werden natürlich die besten Ergebnisse erzielt, da sie wenigstens ein paar der zahlreichen BTX-Farben darstellen kann.
Ist die Installation abgeschlossen, so kann das Programm über eine kleine BATCH-Datei mit der Bezeichnung BTX gestartet werden. Bei diesem Vorgang ist darauf zu achten, daß das Anschlußkabel eingesteckt ist, da das Programm ansonsten nicht gestartet werden kann. Wie fast alle modernen Programme wird auch BTX-TERM durch eine Art Benutzeroberfläche mit Pull-Down-Menüs unterstützt. Im Gegensatz zu vielen anderen Programmen lassen sich die einzelnen Funktionen jedoch zusätzlich über die Funktionstasten aktivieren. Der Anfänger wird hier sicherlich die Pull-Down-Menüs bevorzugen. Wer jedoch erst einmal die ersten Schritte mit BTX-TERM unternommen hat, wird sich schnell an die Vorteile der Funktionstasten gewöhnen. Diese sind übrigens 4-fach belegt und müssen teilweise mit den Tasten ALT, CTRL, SHIFT zusammen betätigt werden.
Allein daraus ist zu erkennen, wieviele Funktionen in das Programm hineingepackt wurden. Das Programm erlaubt praktisch alles, was man sich von einem guten BTX-DECODER nur vorstellt. BTX-Seiten lassen sich als Grafik- oder als Textscreen abspeichern. Natürlich lassen sich die BTX-Seiten auch jederzeit ausdrucken, wobei praktisch alle Matrix-Drukker verwendet werden können. Besonders wichtig dürften die sogenannten Makros sein, mit denen man bestimmte Befehlsfolgen automatisieren kann. In dieser Richtung bietet das Programm sogar noch einiges mehr. So lassen sich über eine eingebaute Konvertierungstabelle Texte an bekannte Textprogramme übergeben. Auch der umgekehrte Weg ist hier denkbar. Vorgegeben ist eine Konvertierungstabelle für WORDSTAR-Texte. Diese läßt sich jedoch mit einem einfachen Editor praktisch für alle anderen Textprogramme umfunktionieren.
Etwas völlig Neues bietet der sogenannte Protokoll-Modus. Dieser protokolliert den gesamten BTX-Transfer in einer Datei. Später hat man dadurch die Möglichkeit, die BTX-Verbindung in der zeitlich richtigen Folge nachzuverfolgen, ohne daß tatsächlich eine Verbindung besteht. Diese Funktion eignet sich insbesondere für BTX-Vorführungen bei denen bestimmte BTX-Vorgänge verdeutlicht werden sollen.
Eine weitere nützliche Sache ist das eingebaute Anbieterverzeichnis. Mittlerweile gibt es, auch bei dem oft kritisierten BTX-System, eine ganze Reihe intressanter Informationsanbieter. Da man sich selten die riesigen Nummern merken kann, besitzt das Programm eine Art eingebautes Telefonbuch. Über eine Funktionstaste läßt sich dieses Verzeichnis einblenden und mit den Cursortasten ein beliebiger Anbieter auswählen. Per Knopfdruck kann dann die BTX-Leitseite angewählt werden. Natürlich läßt sich dieses Verzeichnis beliebig erweitern.
Eine der vielleicht reizvollsten Möglichkeiten, die BTX bieten kann, ist die Übersendung von Software. Diese Art der Übersendung ist billig und schon alleine durch den 12- bzw. 8-Minuten Takt von BTX eine naheliegende Anwendung. Aus diesem Grund unterstützt BTX-TERM das Telesoftübertragungsformat der Fa. GEBA. Anbieter wie der WDR-Computerclub oder RAINBOW bieten übrigens eine ganze Reihe von Programmen in diesem Format an. Erwähnen möchte ich noch, daß BTX-TERM auch über eine eingebaute Programmiersprache verfügt, mit welcher selbst kompliziertere Abläufe automatisiert werden können. So ist es beispielsweise denkbar, automatisch einen vorbereiteten Text als Mitteilung an einen anderen BTX-Teilnehmer zu versenden.

Noch ein Wort zum praktischen Einsatz. Im Test verwendeten wir die CGA-Grafikkarte, welche wohl die weiteste Verbreitung gefunden haben dürfte. Die BTX-Seite belegt in diesem Teil nur etwa 2/3 des Bildschirms, erreicht jedoch trotzdem ein annehmbares Format. Obwohl diese Karte bei weitem nicht alle BTX-Eigenschaften darstellen kann, konnte eine zufriedenstellende Umsetzung erreicht werden. Auch die Geschwindigkeit der Umsetzung ist durchaus ausreichend. Wer also weniger Wert auf Farbe legt und vielmehr ein leistungsfähiges Programm sucht, dem kann BTX-TERM PC nur empfohlen werden.

Frank Brall

Positiv: Einfache Bedienung über Pull-Down-Menüs; alle Funktionen auch per Funktionstaste erreichbar; gutes Preis/Leistungsverhältnis; arbeitet mit zahlreichen Grafikkarten und Druckern zusammen; eigene Programmiersprache; eingebautes Anbieter-Verzeichnis und Protokoll-Modus; Konvertierungstabelle für Textprogramme.
Negativ: Nicht alle Grafikeigenschaften von BTX werden umgesetzt (je nach Grafik-Karte).

Nützliches für Amiga-User

Programm: Amiga-Tools, **System:** Amiga, **Preis:** Ca. 50 DM, **Hersteller:** CSJ Computersoft, **Muster von:** [4].

Tools für den Amiga gibt es ja schon viele, die meisten davon haben nur eine einzige Funktion. Bei **AMIGA-TOOLS** von **CSJ** ist dies anders: Vier Funktionen sind hier in einem einzigen Programm vereinigt.
Zuerst wäre da der RAM-Deleter, der das Fast-RAM des Amiga löscht. Einige Leser werden sich jetzt fragen, zu was so etwas nützlich sein soll. Schließlich hat man sich die Speichererweiterung zugelegt, um aus der RAM-Misere zu entkommen, und nun soll dieser zusätzliche Speicherplatz wieder gelöscht werden? Nun, es gibt zahlreiche Programme, die nur funktionieren, wenn der Amiga nur 512K besitzt. Diese Programme sind mit Hilfe des RAM-Deleters nun auch auf einem erweiterten Amiga lauffähig.
Die zweite Funktion ist der Virus-Finder. Die meisten User werden mittlerweile ja schon negative Erfahrungen mit Viren gemacht haben. Teilweise sind ja auch schon wertvolle Disketten zerstört worden. Es kann inzwischen sogar vorkommen, daß man in einem Geschäft eine neue Diskette erwirbt, auf der der Virus schon vorhanden ist. Sowas ist immer ärgerlich. Der Virus-Finder ist da eine echte Hilfe. Zwar dauert der Suchvorgang ziemlich lange, dafür hat er aber auch alle Viren entdeckt, die ich im zu schlukken gab.
Eine der Schwächen des Amiga sind die langen Wartezeiten, die beim Formatieren von Disketten auftreten. Besonders dann, wenn mehrere Disketten formatiert werden sollen. In den meisten Fällen ist dann erst einmal eine Kaffeepause angesagt. Mit der Funktion Fast-Format wird dieses Problem ein für alle Mal gelöst. Nicht nur, daß das Formatieren schneller vonstatten geht, es ist auch möglich, bis zu vier Disketten gleichzeitig zu formatieren!
Als letztes ist noch ein Disc-Copy-Programm vorhanden. Auch hier kann mit bis zu vier Laufwerken gleichzeitig gearbeitet werden. Tritt beim Kopieren ein Fehler auf, dann wird dieser in den allermeisten Fällen angezeigt. 26 Fehlermeldungen sind ins Programm implementiert. Es kopiert relativ schnell und sicher.
Alle Funktionen werden über ein einfaches Menü aufgerufen und im Dialog-Betrieb durchgeführt. Die Bedienung gestaltet sich dadurch sehr einfach und verursacht keinerlei Schwierigkeiten. Eine Einarbeitungszeit ist somit nicht erforderlich. Amiga-Tools ist ein Produkt, das sich all diejenigen zulegen sollten, die eine Sammlung ähnlicher Programme noch nicht besitzen.

Ottfried Schmidt

Positiv: Nützliche Programmzusammenstellung; einfache Bedienung.

Negativ: Eigentlich nichts.

Nochmal das Thema
Textverarbeitung

Programm: Toptex, **System:** MS-DOS PC (mind. 256 KB RAM u. 2 Laufwerke), **Preis:** Je nach Version ca. 200-300 DM, **Hersteller/Muster von:** MC-Software GmbH, Collini-Center 13-14, 6800 Mannheim 1.

Textverarbeitung ist (immer noch) einer der wichtigsten Anwendungsbereiche für PCs. Seitdem die Preise für leistungsfähige PC-Hardware drastisch gesunken sind und PCs auch für den privaten Anwender interessant werden, entwickelt sich parallel ein wachsender Markt für ebenso preiswerte und leistungsfähige PC-Software. **TOPTEX** ist ein Programm, das in verschiedenen Versionen zu verschiedenen Preisen zu haben ist. Der Anwender kann daher selbst das für ihn optimale Preis/Leistungsverhältnis auswählen.
Bereits mit der Grundausstattung bietet TOPTEX alle Möglichkeiten moderner Textverarbeitung. Mit der Vollausstattung einer höheren Version aber erhält der Käufer ein professionelles System mit erweiterbarem Wörterbuch, deutscher Silbentrennung, Dateiverwaltung und Adressen-Selektion.
Auf alle Funktionen im einzelnen einzugehen, würde den Rahmen dieses Artikels sprengen. Es sei daher nur gesagt, daß alle heutzutage üblichen Editier-Funktionen, einschließlich Block- und Suchen/Ersetzen-Funktion, in Toptex enthalten sind.
Als besondere Stärke bietet das Programm eine ausgeklügelte Datenträger-Verwaltung. Diese schafft die Möglichkeit, die File-Größe von Text, Wörterbuch oder Datei beliebig groß werden zu lassen, begrenzt nur durch die Kapazität von Floppy oder Festplatte. Die integrierte Dateiverwaltung ist nicht auf Adressen festgelegt, obwohl dies in Verbindung mit der Serienbrieffunktion wohl die Hauptanwendung sein dürfte. Der Anwender kann Eingabemasken frei definieren und die Dateiverwaltung zu beliebigen Zwecken nutzen. Ein weiterer Pluspunkt ist die Fähigkeit des Hintergrund-Druckens, d.h., man kann einen beliebigen Text ausdrucken lassen, während man an einem anderen weiterarbeitet. „Bonbons" sind die situationsbezogene Hilfestellung (Fenster), der Taschenrechner, die Text-Baustein-Verarbeitung (nicht zu verwechseln mit Dateiverwaltung), sowie die ASCII-Tabelle.
Die Funktionen von Toptex werden über die Funktionstasten und über Menü-Fenster erreicht. Die Installation kann sehr flexibel gehandhabt werden. So ist es z.B. möglich, Text und Wörterbücher in eine RAM-Disk zu legen und dadurch die Arbeitsgeschwindigkeit beim „Korrekturlesen" wesentlich zu steigern.
Noch ein Wort zur Geschwindigkeit: Toptex ist sehr schnell, da es im Textmodus des PC's arbeitet. Dies hat jedoch seinen Preis. Bis auf Fettdruck, Blocksatz, Unterstreichen und Zentrieren ist die Gestaltung des Textes nicht am Bildschirm sichtbar. Das Einbinden von Graphiken ist ebenfalls nicht möglich, für einen Update aber geplant.
Zwei Schwächen will ich nicht verschweigen. Toptex führt noch während des Eintippens automatisch eine Zwischenspeicherung des Textes durch, was grundsätzlich ganz positiv ist. Wechselt man jedoch das zuständige Verzeichnis bevor man den Text „abgeschlossen" hat, so geht er sang- und klanglos verloren! Toptex arbeitet ausschließlich im sog. „Einfüge-Modus"; für bestimmte Anwendungen wäre aber die Möglichkeit eines „Überschreibe-Modus" hilfreich.
Insgesamt aber ist Toptex ein professionelles System für alle „Vielschreiber", denen es mehr auf Text als auf Graphik ankommt. Das Preis/Leistungsverhältnis ist sehr gut, und auch der Service (Update, Hotline) stimmt.

Stephan de la Motte

Positiv: Sehr schnell, File-Größe unbegrenzt, Wörterbuch, deutsche Silbentrennung, Dateiverwaltung, situationsbezogene Hilfen.

Negativ: Fehlen einiger Sicherheitsabfragen, kein Überschreib-Modus, keine Graphik-Einbindung.

Viel Leistung – wenig Geld?

Programm: Textmaker, **System:** IBM PC und Kompatible, **Preis:** Ca. 150 DM, **Hersteller/Bezugsquelle:** Martin Kotulla, Grabbestraße 9, 8500 Nürnberg 90.

Im Bereich der PC-Textverarbeitung scheint sich einer neuer Trend anzubahnen. Immer mehr Hersteller bieten Textverarbeitungsprogramme für unter 200 DM an. Bereits zahlreiche Tests haben bewiesen, daß „Low-Cost-Programme", wie *Happy Text, Electic Pencel, Junior-Serie* und viele mehr, Annehmbares leisten. Noch vor einigen Jahren konnte man von einem Textprogramm unter 1000 DM wenig erwarten. Heute gibt es nur noch wenige Programme, die diese Preisgrenze übersteigen.

Auch das neue Programm des bekannten Fachjournalisten Martin Kotulla verspricht einiges. Da mir dieses Programm mit einem Verkaufspreis von 148 DM sehr preisgünstig erscheint, habe ich kurzfristig eine Testversion unter die Lupe genommen.

Geliefert wird dieses Programm auf zwei Disketten, von denen die eine lediglich eine Demonstrationsdiskette ist. Im Gegensatz zu vielen anderen „Low-Cost-Programmen" ist bei **TEXTMAKER** nicht an der Dokumentation gespart worden. Ein knapp 160 Seiten starkes Handbuch, welches noch dazu hervorragend ausgearbeitet ist, erleichtert auch dem Anfänger einen schnellen Einstieg in die Textverarbeitung. Die Installation des Programmes ist äußerst einfach. Man kopiert die Programmdiskette auf Festplatte oder Arbeitsdiskette, und schon kann's losgehen. Da der Hersteller auf einen Kopierschutz verzichtet hat, kann das Programm mit dem MS-DOS Programm DISKCOPY vervielfältigt werden. Aber selbst dieser Vorgang wird ausführlich im Handbuch erläutert.

Neue Version 1.1

TEXTMAKER ist seit einiger Zeit in der Version 1.1 erhältlich. Diese Version unterstützt neben der üblichen CGA-Karte auch die Hercules- sowie die EGA-Autoswitch-Karte. Neu ist auch die Unterstützung einer MAUS.

Nachdem man das Programm mit TM gestartet hat, erfolgt die Frage nach dem Filenamen. Dieser Filename kann übrigens bereits beim Aufruf angegeben werden, so daß man sich sofort im Editor-Modus befindet. Neben einer Status-Zeile und einem ansprechenden Rahmen ist hier eine Menüzeile zu bewundern. Obwohl man sich dies angesichts des niedrigen Preises kaum vorstellen kann, besitzt TEXTMAKER eine komfortable Benutzeroberfläche mit Pulldown-Menüs. Gerade die Benutzeroberfläche ist häufig auch ein Manko vieler teurer Textprogramme. Oft sind die einzelnen Funktionen nur sehr umständlich über lange CTRL-Sequenzen erreichbar. Ganz anders bei TEXTMAKER! Über die Taste F10 gelangt man in die Menüzeile und kann von dort aus folgende Pulldown-Menüs aufklappen: CURSOR, LÖSCHEN, BLOCK, SUCHEN, PLATTE, DRUCKEN, FENSTER, OPTIONEN, WEITERES.

Funktionen wie das Kopieren von Textblöcken oder das Wechseln der Schriftart lassen sich per Cursortaste anwählen. Obwohl diese Methode für Einsteiger ideal ist, wird sich so mancher WORDSTAR- oder TURBO PASCAL-Freund nach den bekannten CTRL-Sequenzen sehnen. Aber auch das ist kein Problem für das Programm, denn neben den Menüs ist das Programm auch weitgehend zu WORDSTAR kompatibel und kann deshalb auch über CTRL-Tasten gesteuert werden. Aber es kommt noch besser. Neben vorgegeben Tasten-Belegungen lassen sich auch eigene Texte oder Buchstaben auf jede beliebige Taste legen.

Neben dieser Funktion bietet das Programm praktisch alle Funktionen, die man heute von einem Textprogramm gewohnt ist. In vielen Bereichen überbietet das Programm sogar gewohnten Komfort. So lassen sich Textstellen „nach Klang" suchen. Fachleute reden hier von einer phonetischen Suche. Diese Suche eignet sich beispielsweise, um einen Herrn Maier bzw. Mayer im Text zu finden bzw. zu ersetzen. Ebenfalls bemerkenswert ist, daß praktisch der gesamte Zeichensatz des IBM-PC mit in den Text übernommen werden kann. Dies geschieht über eine einblendbare ASCII-Tabelle, in der man mit dem Cursor ein beliebiges Zeichen anwählen kann.

Kein echtes WYSIWYG

Eines der wichtigsten Kaufkriterien für eine Textverarbeitung ist die Bildschirm- bzw. Druckerdarstellung. Hier leistet TEXTMAKER einiges, wenn auch keine echte WYSIWYG-Darstellung im Edit-Modus erreicht wird. Über CTRL-Sequenzen oder Menü lassen sich fast alle erdenklichen Schriftarten wie Breitschrift, Elite, Fett, Kursiv, Hoch- und Tiefstellen, Proportionalschrift und vieles mehr aktivieren. Auf dem Bildschirm wird diese Schrift leider nur als ein inverses Steuerzeichen sichtbar. Um diesem Manko entgegenzuwirken, hat sich der Hersteller etwas Besonderes einfallen lassen. Es lassen sich nämlich alle Texte bzw. auch Teilstücke auf dem Bildschirm „ausdrukken". Diese Ausgabe erfolgt in HIRES-GRAFIK, wobei alle Schriftarten und Attribute originalgetreu ausgegeben werden. Möchte man nur einen schnellen Eindruck über die Seitengestaltung bekommen, so hilft die Funktion LAYOUT. Diese Funktion gibt eine oder mehrere Seiten gleichzeitig, stark verkleinert, auf dem Bildschirm aus. Dies ist übrigens eine echte Hilfe, die auch in vielen anderen Textprogrammen vorhanden sein sollte.

Noch wichtiger aber ist die Ausgabe über Drucker. Bisher unterstützt das Programm mit 13 unterschiedlichen Treibern die verschiedensten Druckermodelle. Neben Standard-Treibern wie EPSON, IBM, NEC wird auch der H.P.-Laserjet unterstützt. Auch dieses ist sicherlich für ein Programm dieser Preisklasse ungewöhnlich. Wer nicht den richtigen Drukkertreiber findet, kann sich in wenigen Minuten einen eigenen definieren.

Etwas störend ist allerdings, daß vor jedem Druckvorgang der Name des Treibers angegeben werden muß. Diese Information hätte sicherlich auch, wie bei anderen Programmen, in einer Datei gesichert werden können. Nützlich und angenehm ist dagegen, daß der Druckvorgang im Hintergrund abläuft, so daß gleichzeitig geschrieben und gedruckt werden kann. Andere nützliche Funktionen dienen zum Erstellen eines Inhaltsverzeichnisses bzw. Stichwortverzeichnisses. Bei diesen beiden Funktionen ist es notwendig, ein Wort bzw. einen Satz zu markieren, da sonst kein Verzeichnis erstellt werden kann.

Einige der Blockoperationen sind etwas langsam, da über eine Diskdatei gearbeitet wird. Dank des schnellen Laufwerks macht sich dies aber kaum bemerkbar. Die Geschwindigkeit des Scrollvorganges bzw. der Cursorbewegung ist befriedigend.

Windows gehören heute bereits zum Standard eines Textprogrammes. Auch TEXTMAKER verfügt über diesen Luxus und kann bis zu neun Textfenster gleichzeitig öffnen. Funktionen zum Bearbeiten der Textfenster stehen in ausreichender Menge zur Verfügung. Die eingebauten DOS-Funktionen reichen weit über das Übliche eines Textprogrammes hinaus. So ist es sogar möglich, eine Diskette aus der Textverarbeitung heraus zu formatieren. Um den Schaden eines „ABSTURZES" bzw. Stromausfalls zu begrenzen, verfügt das Programm über eine automatische Textsicherung. Das bedeutet, daß in einstellbaren Intervallen der Text auf Diskette gespeichert wird.

Neben zahlreichen weiteren Features bietet das Programm auch die Möglichkeit, Serienbriefe zu erstellen. Hierzu bekommt man mit dem Textprogramm auch eine leistungsfähige Adressverwaltung geliefert. Diese läßt sich vom Textprogramm aus aufrufen und wird wie die Textverarbeitung mit Pulldown-Menüs unterstützt.

TEXTMAKER arbeitet ausschließlich mit ASCII-Files, wobei das harte RETURN wahlweise ausgeschaltet werden kann. Leider läßt sich nicht das weiche RETURN ausschalten, so daß die vorhanden Textfiles nicht an alle Textprogramme übergeben werden können. Für WordStar-Files befindet sich ein spezieller Konverter auf der Diskette, so daß auch WordStar-Umsteiger keine Probleme haben, Ihre alten Texte weiterzuverwenden.

Fazit: Obwohl ich hier nur einen kleinen Teil der Fähigkeiten erwähnt habe, ist sicherlich deutlich geworden, daß es sich hier um ein sehr ausgereiftes Textverarbeitungsprogramm handelt. Auch wenn einige wenige Funktionen noch verbesserungswürdig sind, so kann TEXTMAKER dennoch im Vergleich mit wesentlich teureren Textprogrammen standhalten.

Frank Brall

Positiv: Moderne Benutzeroberfläche; Wordstar-kompatibel; zahlreiche Funktionen; phonetische Suche; Stichwort- und Inhaltsverzeichnis erstellbar (bedingt); Druckerspooler; automatische Datensicherung; Adreßverwaltung wird mitgeliefert; freie Tastenbelegung

Negativ: Weiches RETURN (131) nicht abschaltbar

Retter in größter Not

Programm: File Rescue Plus, **System:** IBM PC & Kompatible, **Preis:** ca. 75 Mark, **Hersteller & Muster:** Mirrorsoft, London, England

Eigentlich dürfte es jedem echten PC-Freak einmal passiert sein, daß er versehentlich ein File auf Diskette oder Hardplatte gelöscht hat, obwohl dies eigentlich gar nicht beabsichtigt gewesen war. Wer sich einmal in einer solchen mißlichen Lage befand und nicht Besitzer eines Utility's, mit dessen Hilfe sich das gelöschte File wieder zu neuem Leben erwecken ließ, war, konnte „getrost“ sein File abschreiben, da eine Rettung unmöglich schien. Aber dieses Problem gehört schon seit langem (zum Glück !) der Vergangenheit an. Neben unzähligen Utilities dürfte wohl *PC-Tools* das populärste Beispiel für derartige „File-Rettungsprogramme“ sein, wobei aber das vorliegende, zu beschreibende Programm noch einiges mehr zu bieten hat. Ein neuer im Bunde jener Programme ist das neue Produkt aus dem englischen Hause **MIRRORSOFT**, welches den vielversprechenden Namen **FILE RESCUE PLUS** trägt.

Bevor ich aber näher auf die einzelnen Funktionen eingehe, möchte ich zuerst über die Anleitung des Programmes ein paar Worte verlieren: Heutzutage scheint es ja zum Standard von englischen Programmen zu gehören, daß diese mit einer in Englisch verfaßten Dokumentation geliefert werden. Aber der Freak dürfte sich langsam an jenes Manko gewöhnen, so daß er bald gar nicht mehr auf den Gedanken kommt, eine deutsche Anleitung zu erwarten (wozu auch !?!).

Im „Manual“ (schöner englischer Begriff!) werden dem Leser aber nur grundlegende Informationen (z.B. die Arbeitsweisen von FRP, allgemeine Vorgehensweisen beim Retten eines Files etc.) dargelegt, während die eigentlichen Funktionen des Produktes im Programm selbst erläutert werden. Ich halte diese Lösung für äußerst geeignet, weil das ständige Blättern in der Anleitung während des Arbeitens wegfällt, und man sich stattdessen die nötigen Informationen (natürlich auch in Englisch) über eine Option auf Knopfdruck auf den Bildschirm holen kann.

Doch nun die einzelnen Funktionen von **File Rescue Plus**, die ich hier kurz aufführen möchte:

1. Navigate your Disk
2. Rescue Files
3. Browse Disk
4. About your Disk
5. Health Check
6. Shred your Files
7. Choose new Drive

Die erste Option stellt einen ganz passablen Directory Editor dar, mit dessen Hilfe sich einiges bewerkstelligen läßt. So lassen sich einzelne Files umbenennen, mit einem Schreibschutz versehen oder vor unliebsamen Personen unsichtbar machen, wodurch ein Aufrufen später bei DIR, COPY und einigen anderen Befehlen stets zu einer „File not found-Meldung“ führt. Desweiteren lassen sich die Files optimieren, d.h., die zum File gehörenden Sektoren werden direkt aufeinanderfolgend abgespeichert, was vorher nach mehrmaligem Überschreiben vielleicht nicht mehr der Fall war. Dadurch läßt sich dann ein nicht unbeträchtlicher Geschwindigkeitszuwachs erzielen. Nützlich ist sicherlich auch die Möglichkeit, einzelne Directories auf der Diskette zu sortieren.

Die zweite Option, **Rescue Files**, stellt, wie der Name schon vermuten läßt, das Herzstück des Programmes dar. Hier lassen sich nämlich gelöschte Files wieder zurückholen, soweit dies noch möglich ist. Dabei kann sich das File auf einer „Nicht-DOS-Diskette“ befinden oder die Diskette physikalisch mißhandelt worden sein. FRP schreckt in solchen Fällen vor einer mutigen Rettungsaktion nicht zurück.

Wurde das zu rettende File ersteinmal auf der Diskette lokalisiert, wird es in den meisten Fällen automatisch vom Programm gerettet, ohne daß man nur einige geistige Höhenflüge riskieren müßte. Lediglich in ganz harten Fällen muß der Anwender selbständig die „Rettung“ vollziehen, wobei FRP aber dennoch mit nützlichen Ratschlägen hilfreich zur Seite steht. Insgesamt gesehen hat mich dieser Programmpunkt sehr überzeugt, da ich während meines Testes einige „harte“ Fälle knacken konnte.

Der dritte Programmpunkt besteht aus einem relativ gut geratenen Diskettenmonitor, mit dem sich Daten direkt auf der Diskette modifizieren lassen. Es fehlen zwar keine wichtigen Funktionen in diesem Monitor, wobei man aber anmerken muß, daß man bei Mirrorsoft vielleicht doch noch die eine oder andere Option in diesem Diskettenmonitor hätte implementieren können.

Die beiden nächsten Programmoptionen ermöglichen es dem Anwender, sich einige Informationen über eine Diskette zu holen. Unter anderem kann man sich den noch verfügbaren Speicherplatz anzeigen oder auf der Diskette befindliche Errors auflisten lassen, die sich natürlich reparieren lassen.

Der sechste Punkt ermöglicht es dem Anwender, Files unwiderruflich zu löschen, um so vielleicht wichtige Daten, die nicht mehr gebraucht werden, für immer zu beseitigen.

Im letzten Programmpunkt läßt sich das aktuelle Laufwerk einstellen.

Bemerkenswert ist die komfortable Steuerung, die dieses Programm auszeichnet. Genauso positiv empfand ich die Leistungsfähigkeit von FILE RESCUE PLUS. Lediglich die englische Anleitung dämpfte den sonst so überzeugenden Eindruck von FRP. Dennoch geht der Preis von ca. 75 Mark durchaus in Ordnung.

Torsten Blum

Positiv: leistungsstarke Funktionen, komfortable Steuerung, Anleitung im Programm
Negativ: Manual und Erläuterungen im Programm in Englisch

OCP Art Studio

Programm: The Advanced OCP Art Studio, **System:** Spectrum 128 (angeschaut), Schneider CPC, C-64, **Preis:** ca. 80,– DM, **Hersteller:** Rainbird Software, Wellington House, Upper St Martin's Lane, London WC2H 9DL, **Muster von:** [1]

Durch den sensationellen Verkauf des Spectrum 128, +2 und +3 ist ein passendes Zeichenprogramm von **RAINBIRD SOFTWARE** neu aufgelegt worden. Besitzer eines 'normalen' 48KByte Spectrums kennen bestimmt das *OCP Art Studio*, ein leicht zu bedienendes und vielseitiges Zeichenprogramm. Genau dieses Programm wurde, allerdings nur für den großen Spectrum, verbessert und um einige starke Fähigkeiten erweitert.

Wie bei dem Vorgänger, wird das Programm an die Peripherie entsprechend angepaßt. Verschiedene Maussteuerungen, Drucker, Joystickinterfaces usw. können ohne Probleme ausgewählt werden. Nun wird zunächst diese modifizierte Version abgespeichert, denn nur diese kann zum Arbeiten benutzt werden. Die erste Verbesserung ist wohl das Wegfallen des Kopierschutzes Marke LENSLOK. Mit diesem Schutz konnte man selbst mit dem Originalprogramm Schwierigkeiten bekommen. Stattdessen wird man nach dem Laden des Programmes nach einem Wort gefragt, das auf einer bestimmten Seite der Anleitung steht. Es ist zwar kein 100%iger Schutz, aber immerhin besser als dieses Lenslok. Danach meldet sich das Programm mit zwei Menüzeilen in den oberen Bildschirmzeilen: Print, File, Attrs, Paint, Misc, Undo, Windows, Fill, Magnify, Text und Shapes. An diesen Auswahlpunkten hat sich also nichts verändert. Wählt man aber beispielsweise „File“ an, so wird man zuerst nach dem Speichermedium gefragt. So kann man im Gegensatz zur Standardversion zwischen Kassette und Microdrive (z.B.) umschalten. Wählt man Microdrive, so wird bei einem Katalog der Inhalt des Cartridges in übersichtlichen Tabellen à la Workbench vom Amiga angezeigt. Dabei lassen sich übrigens bis zu vier Laufwerke kontrollieren.

Eine weitere, sehr nützliche Einrichtung, ist das Scrapbook. Dort können einzelne Bildschirmausschnitte auf Kassette, Microdrive oder im Speicher abgespeichert werden. Und da ja noch genug Speicher übrig ist, wird dieser als RAM-Disk benutzt. Diese sehr hilfreiche Einrichtung ist vorbildlich aufgebaut und funktioniert tadellos. Weiterhin lassen sich selbstdefinierte Füllmuster und andere selbstdefinierte Zeichensätze auf einen beliebigen Datenträger abspeichern.

Nur ein negativer Punkt ist mir aufgefallen: Es werden nach wie vor keine X/Y-Koordinaten des Cursors angezeigt. Dieses findet man bei allen anderen Zeichenprogrammen und gehört meiner Meinung nach zu der Grundausstattung eines Zeichenprogrammes. Dennoch ist das vorliegende Zeichenprogramm ein hervorragendes Utility. Besitzer eines 128KByte-Spectrum sollten darauf nicht verzichten.

stephen

Positiv: leicht bedienbar, kompatibel zu Microdrive, vielseitige Funktionen, gut organisierte RAM-Disk, Scrapbook-Fähigkeit, viele Abspeichermöglichkeiten
Negativ: Keine Anzeige von Cursor-Koordinaten, Anleitung in Englisch

Impressum

Herausgeber
Axel Gredé (verantw.)

Chefredakteur
Manfred Kleimann (mk)

Redaktion
Bernd Zimmermann (bez), Martina Strack (str), Thomas Brandt (tb), Frank Brall (fb), Ottfried Schmidt (os), Michael Suck (su)

Redaktion »secret service«
Ulrich Mühl (uli), Torsten Blum (tob)

Freie Mitarbeiter
Peter Braun (pb), Robert Fripp (fripp), Rudi Soltar (rs), Moritz Thiemann-Zahn (mz)

Gestaltung
M.B.M. New Pardon, Eschwege

Comics
Stefan Bayer

Titel
Mark Bromley

Fotos
Frank Brall, Fred G. Hußmann, Uwe Siebert

Büro London
Linda Jonson, 64 Woodland Rise, Muswell Hill, London N10 3UJ

Anzeigenleitung
Hartmut Wendt, Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Es gilt die Anzeigenpreisliste Nr. 1 ab 1.7.86

Satz
Grunewald Satz & Repro GmbH, 3500 Kassel

Reproduktion
Repro Team Kassel GmbH, 3501 Niestetal-Sandershausen

Druck
Druckhaus Dierichs GmbH & Co KG, 3500 Kassel,

Vertrieb
Verlagsunion, 6200 Wiesbaden, Inland (Groß-, Einzel- und Bahnhofsbuchhandel), Östereich, Schweiz

Abonnement
Jahresabonnementpreis (10 Ausgaben) DM 59,50,-
Ausland DM 73,-
Ein Abonnement gilt mindestens für ein Jahr. Es verlängert sich um diesen Bezugszeitraum, wenn es nicht bis 6 Wochen vor Ablauf schriftlich gekündigt wurde.

Abonnement-Verwaltung
Tanja Mosebach, Ursula Westphal, Tel.: 05651/30011

Verlag und Redaktion
Tronic-Verlagsgesellschaft mbH, Postfach 870, 3440 Eschwege
Telefon 0 56 51 / 3 00 11
Telefax 0 56 51 / 3 00 14
Mailbox 0 56 51 / 3 00 15
Bildschirmtext 0 56 51 / 3 00 16

Manuskripte
Manuskripte und Programme werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen jedoch frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung von Manuskripten gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Tronic-Verlagsgesellschaft herausgegebenen Publikationen. Eine Gewähr für die Richtigkeit der Veröffentlichung kann trotz sorgfältiger Prüfung durch die Redaktion nicht übernommen werden. Für unverlangt eingesandte Manuskripte kann keine Garantie übernommen werden.

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW)
ISSN 0933-1867

Die gesammelten Werke – ASM 1988

ASM-Generalkarte

Wir danken den hier aufgeführten Häusern für ihre freundliche Unterstützung!

1. Delta Soft, Schönwalderstraße 55, 1000 Berlin 20, Tel.: (030) 3362063.
2. Shw-Computer, Schachtweg 5A, 3180 Wolfsburg, Tel.: (05361) 14377
3. Activision Deutschland GmbH, Karlstr. 26, 2000 Hamburg 76, Tel.: (040) 2201370.
4. CSJ Computersoft, An der Tiefenriede 27, 3000 Hannover 1, Tel.: (0511) 886383.
5. reline Software, Königstr. 55, 3000 Hannover 1. Tel.: (0511) 315834.
6. Astro-Versand, Postfach 1330, 3502 Vellmar, Tel.: (0561) 880111.
7. Mediencenter Iserlohn, Werningerstr. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
8. ha-ku-soft, Bahnstr. 38, 4000 Düsseldorf 1, Tel.: (0211) 328555.
9. Joysoft, Humboldtstr. 4, 4000 Düsseldorf, Tel.: (0211) 6801403.
10. Rushware Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2. Tel.: (02101) 6070.
11. Micro-Händler, Malmedyer Straße 27, 4050 Mönchengladbach, Tel.: (0261) 665096-98.
12. Diamond Software, Regentenstr. 178, 4050 Mönchengladbach. Tel.: (02161) 21639.
13. Compy-Shop OHG, Gneisenaustr. 29, 4330 Mühlheim/Ruhr, Tel.: (0208) 497169.
14. Medien Center, Werminger Str. 45, 5860 Iserlohn, Tel.: (02371) 24599.
15. Schuster Elektronik, Obere Münsterstr. 33, 4620 Castrop-Rauxel. Tel.: (02305) 3770.
16. Leisuresoft Deutschland GmbH, Industriestr. 23, 4709 Bergkamen-Rünthe. Tel.: (02389) 6071.
17. Mastertronic, Kaiser-Otto-Weg 18, 4770 Soest, Tel.: (02921) 75028.
18. Ariolasoft, Carl-Bertelsmann-Str. 161, Postfach 1350, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (05241) 801.
19. Korona-Soft, Siegfriedstr. 36, Postfach 3115, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 26636.
20. Lindenschmidt, Schulstr. 14, 4972 Löhne, Tel.: (05732) 72849
21. Bornemann Soft- und Hardware, Lagerstraße 12, 6100 Darmstadt 13, Tel.: (06151) 595423.
22. Kingsoft, Grüner Weg 29, 5100 Aachen, Tel.: (0241) 152051
23. Bomico, Elbinger Straße 3, 6000 Frankfurt 90, Tel.: (069) 706050.
24. Teledienst, Gebrüder-Lang-Str. 7, 6360 Friedberg.
25. Gamesoft, Hospitalstr. 6, 6450 Hanau, Tel.: (06181) 252381.
26. Michael Naujoks, Rottmannstr. 40, 6900 Heidelberg, Tel.: (06221) 46885.
27. Diabolo-Versand, Melanchthonstr. 75/1, 7518 Bretten. Tel.: (07252) 3058.
28. Computer Shop, Landsbergerstr. 135, 8000 München 2, Tel.: (089) 5022463.
29. Funtastic ComputerWare, Müllerstr. 44, 8000 München 44, Tel.: (089) 2609593.
30. MicroPhase, Nymphenburgerstr. 178, 8000 München 40.
31. Software-Magazin, Wilhelm-Busch-Str. 34, 8000 München 71.
32. ZS Soft, Microtrading, Nonntal 11, 8240 Berchtesgaden, Tel.: (08652) 63061.
33. T.S. Datensysteme, Dennisstr. 45, 8500 Nürnberg 80, Tel.: (0911) 288286.
34. Softwareversand Herbert Müller, Dorfstraße 1, 8852 Rain-Unterpeiching.
35. micro-partner/Magic Bytes, Goethestr. 1, 4830 Gütersloh, Tel.: (05241) 1834 o. 1835.
37. MLS Computersysteme und Versand, Sonnenblickallee 9, 3550 Marburg, Tel.: (06421) 23048.
38. Arnor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
39. Jumbo Soft, Horemannstr. 2, 8000 München 19, Tel.: (089) 1234065.
40. TommySoftware, Gutzkowerstr. 35, 6000 Frankfurt 70, Tel.: (069) 614046.
41. Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, (02822) 52151.
42. Rainbow Arts/Münsterstr. 27, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (05241) 16888/26688.
43. CCD, Burgstr. 9, 6228 Eltville
44. Andreas Bachler, Postfach 429, 4290 Bocholt Tel.: (02871) 183088
45. Time Warp GmbH, Grasweg 7, 2857 Langen 3, Tel.: (04743) 7957.

BAT.'87

c16chris

GAME OVER! Kontakte, die Sie nutzen sollten!

A

Advance Software Promotions Ltd, 17 Staple Tye, Harlow, Essex CM18 7LX, Tel.: (0 04 42 79) 4124 41.
Alligata, 1 Orange Street, Sheffield S1 4DW. Tel.: (0 04 47 42) 75 57 96.
AMC-Verlag, Blücherstr. 17, 6200 Wiesbaden.
A+S-Software, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61.
Anco Software, 4 Westgate House, Spital Street, Dartford, Kent.
Argus Press Software, Victory House, Leicester Place, London WC2H 7 NB.
Armor (Deutschland) Ltd, Hans-Henny-Jahn-Weg 21, 2000 Hamburg 76.
Atari Corporation Deutschland GmbH, Postfach 1213, 6096 Raunheim, Tel.: (0 61 42) 20 90.
Atlantis, Dunantstr. 53, 5030 Hürth, Tel.: (0 22 33) 4 10 81
Atlantis Software Ltd, 28 Station Road, London SE25 5AG.
Audiogenic, 12 Chiltern Enterprise Centre, Station Road, Theale, Berks. RG7 4AA, England.

B

Beyond, Lector, Court Third Floor, 153 Farringdon Road, London EC1R 3AD.
Bialke-Berendsen-Gliszczynski, Beimoorweg 2-4, 2070 Ahrensburg, Tel.: (0 41 02) 4 39 40.
Bienengraeber, Ottensener Str. 126, 2000 Hamburg 54, Tel.:: (040) 5401217.
Bubble Bus, 87, High Street, Tonbridge, Kent TN9 1RX.

C

Cascade Games, Harrogate HG1 5BG, England.
CCD, Karin Meyfeldt, Schöne Aussicht 41, 6229 Walluf.
CCP Software-Entwicklung, Postfach 602, 3550 Marburg/Lahn.
Ce TEC Trading GmbH, Lange Reihe 29, 2000 Hamburg 1.
Code Masters, Beaumont Business Centre, Beaumont Close, Banbury, Oxon, England.
Comidos Software, Krefelder Str. 289, 4100 Duisburg-Rheinhausen.
Computer Bauer, Schwanseestr. 43, 8000 München 90, Tel.: 0 89 / 6 90 87 67.
Computer Hard & Software, Postfach 301033, 4000 Düsseldorf.
Computer-Service, Thomas Müller, Postfach 2526, 7600 Offenburg, Tel.: (07 81) 7 69 21.
Comsoft (ComSOFT), Fuggerstr. 4, 8901 Stadtbergen 2.
CRL, CRL Group PLC, CRL House, 9 Kings Yard, Carpenters Road, London E15 2HD.

D

Data Becker, Merowingerstr. 30, 4000 Düsseldorf.
Data Beutner KG, Hauptstr. 10-14, 2217 Kellinghusen, Tel.: (0 48 22) 22 21.
DELA-Elektronik, Maastrichter Str. 23, 5000 Köln.
Deltacom, Hölderlinstr. 16, 4100 Duisburg 14, Tel. 02135/57633.
Detlev Schwartz, Marschallstr. 4, 8000 München 40.
Digital Integration, Watchmoor Trade Centre, Watchmoor Road, Pemberley, Surrey GU15 3AL, England.
Digital Research, Hansastr. 15, 8000 München 21.
Domark, 22 Hartfield Road, London SW19 3TA.
Döbbelin & Böder, Wickenerstr. 50, 6093 Flörsheim.
Drebenstedt Computerservice, Eisenstr. 1, 4006 Erkrath 2, Tel.: (0 21 04) 3 16 79.
DTM, Bornhofenweg 5, 6200 Wiesbaden.
Düsi Software, Meisenweg 6, 7063 Lorch.
Durell Software, Castle Lodge, Castle Green, Taunton TA1 4AB.
DW Software, 62 Lascalles Avenue, Whithernsea, North Humberside, HU19 2EB. Tel.: (00 44 96 42) 20 70.
Dynamics Marketing GmbH, Postfach 112005, 2000 Hamburg 11.

E

EAS Computertechnik, Ferdinandstr. 16, 4630 Bochum 1, Tel.: (0234) 34307.
EBG, Rosenkavalierplatz 12, 8000 München, Tel.: (0 89) 91 90 47.
EDV-BV GmbH, Wernbergstr. 44, 8473 Pfreimd.
Electric Dreams, 31 Carlton Crescent, Southampton,
Electronic Arts, Langley Business Centre, 11–49 Station Rd, Langley, New Slough, Berks SL3 8YN, England
Electronic Arts, 1820 Gateway Drive, San Mateo, CA 94404, USA.
Elite Systems Ltd, Anchor House, Anchor Road, Aldridge, Walsall, WS9 8PW, West Midlands.
Endurance Games, 28 Little Park Gardens, Enfield, Middlesex EN2 6 PG, England.
Bernhard Engl, Bunsenstr. 13, 8000 München 83.
English Software, 1 North Parade, Parsonage Gardens, Manchester M60 1BX, England.
Eurogold, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Eurosystems, Bredenbachstr. 129, 4240 Emmerich, Tel.: (02822) 52151.

F

Falken-Verlag GmbH, Schöne Aussicht 21, 6272 Niedernhausen/Ts., Tel.: (06127) 70290.
Final Frontier Software, 18307 Burbank Blvd, Suite 108, Tarzana, CA 91356. USA.
Financial Systems Software, Brampton, Croome Road, Defford, Worcs. WR8 9AR, Tel.: (0044905) 611463.
Firebird Software, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Focus, Friesenstr. 14, 3000 Hannover 1.
Axel Fuchs, Gaisbergstr. 36, 6900 Heidelberg, Tel.: (0 62 21) 2 66 99.

G

Gargoyle Games, Sedgley Road East, Tipton, West Midlands DY4 7UJ.
Gepo-Soft, Gertrudenstr. 31, 4220 Dinslaken.
Gigge Electronics, Schneefernerring 4, 8500 Nürnberg 50.
Gilsoft, 2Park Crescent, Barry S. Glam. CF6 8HD.
Gremlin Graphics, Unit 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX.
GTI GmbH, Oberhöchstadter Str. 53b, 6370 Oberursel, Tel.: (06171) 53863-3748.
Joachim Guenster, Mühlenstr. 12, 5431 Boden.

H

H+B EDV, Olgastr. 1, 7992 Tetnang 1, Tel.: (0 75 42) 63 53.
Heart-Ware GmbH, Mühlbachstr. 7, 6393 Wehrheim 2.
Heimcomputer-Shop, Waldeck Vertriebs-GmbH, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst, Tel.: (0 42 21) 1 64 64.
Heimsoeth, Fraunhoferstr. 13, 8000 München 5.
Hewson Consultants, 56b Milton Trading Estate, Milton Abingdon, Oxon OX14 4RX.
Ing. W. Hofacker, Tegernseerstr. 18, 8150 Holzkirchen, Tel.: (0 80 24) 73 31.
Hyper Soft, Hauptstr. 44, 5441 Auderath.

I

Ifi, Helmut Stechmann, Sonntagstr. 20, 2152 Horneburg, Tel.: (0 41 63) 21 76.
Imagine Software Ltd, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Infocom, 125 Cambridge Park Drive, Cambridge, MA 02140, USA.
Infogrames (Frankreich), 79 Rue Hypolyte-Kahn, 61900 Villeurbanne.
Infogrames (England), Mitre House, Abbey Road, Enfield, Middlesex EN1 2RQ.
International Software, Heidenrichstr. 10, 5000 Köln 80, Tel.: (02 21) 60 44 93
Integral Hydraulik Computer-Division, Am Hochofen 108, 4000 Düsseldorf 11.

K

Gerhard Knupe, Postfach 354, 4600 Dortmund, Tel.: (02 31) 52 75 31.
Koldeweyh, Direct Marketing, Postfach 4164, 7302 Ostfildern 1, Tel.: (07 11) 44 20 03 -05.
Konami GmbH, Berner Str. 77, 6000 Frankfurt 56
Kraml, Degengasse 27/16, A-1160 Wien.
Kuma Computers, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire.

L

Labochrome, Rue de Fragnee 173, 4000 Lüttich, Belgien.
Langenscheidt-Verlag, Neusser Str. 3, 8000 München 40.
Lattice Inc., 22W600 Butterfield Road, Glen Ellyn, IL 60137, USA.
Level 9 Computing, P.O. Box 39, Weston-super-Mare, Avon BS 24 9UR.
Linel, Landquart Str. 46a, 9320 Arbon, Schweiz, Tel.: (004171) 462228.
Logotron Ltd, Greyhound House, 16 Greyhound Road, London W6 8NX, Tel.: (00441) 3818745.
Karsten G. Ludwig, Dreieichstr. 27, 6057 Dietzenbach, Tel.: (0 60 74) 2 92 37.

M

Macmillan Software, 4 Middle Essex Street, London WC2R 3LF, England.
MANX, P.O. Box 55, Shrewsbury, N.J. 07701, USA.
Martech Software Communications Ltd, Martech House, Bay Terrace, Pevensea Bay, East Sussex BN24 6EE.
Metacomco, 26 Portland Square, Bristol BS2 8RZ.
Microdeal Ltd, Box 86, St. Austell, Cornwall PL25 4YB.
micro-partner, Westenkamp 26, 4830 Gütersloh 1, Tel.: (0 52 41) 4 63 11.
Micropool, 4 Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks, RG7 4QW, England.
MicroPro (Micropro), Berg-am-Laim-Str. 127, 8000 München 80.
Micro Prose, Daimlerstr. 11, 4044 Kaarst 2.
Microsoft, Eschenstr. 8, 8028 Taufkirchen.
Microtyme, Postbox 368, Kettering, Ohio 45409, USA.
Mind Games, siehe: Argus Press Software!
Mirrorsoft, Maxwell House, Worship Street, London EC2A 2EN.
M & T-Software-Verlag, Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar.
Müller Hard- und Software, Raunstr. 8, 7032 Darmsheim.

N

Nexus, DSB House, 30 The High Street, Beckenham, BR3 1AY, England.
Novagen Software Ltd, 142 Alcester Road, Birmingham B13 8HS, England.
No Man's Land/Innelec, 110 Bis Avenue du General Le Clerc, 93506 Pantin Cedex, Frankreich.
Nu Wave, siehe: CRL!

O

Ocean Software, Ocean House, 6 Central Street, Manchester M2 5NS.
Odin Computers, The Podium, Steers House, Canning Place, Liverpool Merseyside L18 HN, England.
Odin-Software GmbH, Hüttenstr. 49, 5100 Aachen. Tel.: (02 41) 55 00 07.
Omikron, Erlachstr. 15, 7534 Birkenfeld 2, Tel.: (0 70 82) 53 86.

P

Palace Software, 275 Pentonville Road, London N1 9NL.
Panda-Soft, Uhlandstr. 195, 1000 Berlin 12.
Pandora, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berks RG7 4QW.
Personality Computer Technik, Karlsstr. 63, 7710 Donaueschingen, Tel.: (07 71) 71 34.
Philgerma, Ungererstr. 42, 8000 München 42.
Pirhanha, Richard Bason, 4 Little Essex Street, London WC2R 3LF.
Players, Mercury House, Calleva Park, Aldermaston, Berkshire RG7 4QW.
The Power House, 204 Worple Road, London SW20 8PM, England.
Power Software-Boutique, Eschersheimer Landstr. 84, 6000 Frankfurt 1, Tel.: (0 69) 59 40 99.
Psion, Psion House, Harecourt Street, London W1H 1DT.
PSL Marketing, 26 The Business Centre, Avenue One, Letchworth, Herts. SG6 2HB.
PSS Software, 452 Stoney Stanton Road, Coventry CV6 5DG.
Psygnosis, 1st Floor, Port of Liverpool Building, Pier Head, Liverpool L3 1BY, England.

Q

Quicksilva, siehe: Argus Press Software!

R

Rainbird, 74 New Oxford Street, London WC1A 1PS, England.
Red Rat Software, Postbox 12, Prescot, Merseyside L35 5HG, England.
Renner Software, Postfach 920, 4440 Rheine, Tel.: (0 59 71) 8 15 92.
Revolution Software Inc., 715 Route 10 East, Randolph, New Jersey 07869, USA.
Robcom, siehe: Micro-Händler!
Robtek Ltd, Unit 4, Isleworth Business Complex, St. John's Road, Isleworth, Middlesex, England.
Romantic Robot (WG), Ben-Gurion-Ring 80, 6000 Frankfurt 56, Tel.: (069) 5075523.
RTS, Roland Toonen-Software, Postfach 31, 4178 Kevelaer.

S

Saga, 2 Eve Road, Woking, Surrey GU21 4JT.
Holger Schmidt, Louise-Schroeder-Str. 7, 3000 Hannover 61, Tel.: (05 11) 57 43 93.
Stefan Schmidt, Lindenseestr. 9, 6090 Rüsselsheim, Tel.: (06142) 31974.
Schogue-Soft, Wiflingshauserstr. 83, 7300 Esslingen a.N.
Sinclair Research, Milton Hall, Milton, Cambridge, England.
Softline, Schwarzwaldstr. 8A, 7602 Oberkirch. Tel.: (0 78 02) 37 07.
Softtraining, Fasangartenstr. 4, 8000 München 83.
Software-Connection, Schulstraße 18, D-8913 Schondorf/Ammersee, Tel.: (08192) 628.
Software Projects, Bearbrand Complex, Alerton Road, Woolton, Liverpool L25 7SF.
Software Technologies Deutschland, Bernt-Nottke-Weg 19, 8000 München 81.
S + S Soft, Kurzer Weg 1, 5206 Neunkirchen.
SSI Inc., 883 Stierlin Road, Building A-200, Mountain View, CA 94043, USA.
Star Division OHG, Zum Elfenbruch 1, 2120 Lüneburg.
Streetwise: siehe Domark!
Sublogic Corp., 713 Edgebrook Drive, Champaign, IL 61820, USA.
Superior Software, Regent House, Skinner Lane, Leeds LS7 1AX.
Swiss Computer Arts, Neudorferstr. 27, CH-9430 St. Magrethen, Tel.: (0041) 71714582.
Sybex-Verlag, Postfach 300961, 4000 Düsseldorf.

T

TBD, Units 18-20, Rosevale Road, Parkhouse Industrial Estate, Newcastle under Lyme, Tel.: (0 04 47 82) 62 03 21.
The Edge, 31 Maiden Lane, Covent Garden, London WC2E 8HL.
The Games Software, Postfach, 3440 Eschwege, Tel.: (0 56 51) 3 00 11.
Thorn EMI, Maarweg 231-233, 5000 Köln 30.
Time-Soft, Sophienstr. 32, 7000 Stuttgart 1.
Time Warp Productions: s. Rainbow Arts!
Titan-Computer, Sandstr. 2, 3446 Meinhard, Tel.: (05651) 70165.
Tynesoft, Unit 3, Addison Industrial Estate, Blaydon, Tyne & Wear NE21 4TE, England.

U

Ubi Soft, 1 Voie Félix, Eboué, 94000, Creteil, Frankreich.
Ultimate Play The Game, Ashby-De-La-Zouch, Leicester LE6 5JV.
Ultrasoft, Vennhauser Allee 218, 4000 Düsseldorf 12.
U.S. Gold Computerspiele GmbH, Bruchweg 128-132, 4044 Kaarst 2, Tel.: (0 21 01) 60 70.
USS, Marktstr. 196, 4904 Enger, Tel.: (05224) 5316.

V

Virgin Games, 2-4 Vernon Yard, 119 Portobello Road, London W11 2DX.
Vobis, 4100 Aachen, Tel.: (02 41) 50 00 81.
Vortex Software Ltd, Unit 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham E6 7AX, England.

W

Waldeck Software, Tulpenstr. 30, 2870 Delmenhorst.
Softwarehandel Weber, Hallerhüttenstr. 6, 8500 Nürnberg 40, Tel.: (09 11) 49 91 03.
Weeske Computer Electronic, Potsdamer Ring 10, 7150 Backnang.
Peter West Records, Am Heerdter Hof 15, 4000 Düsseldorf 11, Tel.: (02 11) 50 21 31.
Dipl.-Ing. Ulrich Weyers, Dahlienweg 12, 4800 Bielefeld.

X

XRI, 10 Sunnybank Road, Sutton Coldfield, West Midlands, Tel.: (00 44 21) 3 82 60 48.

Z

Zorland Limited, 65-66 Wood Row, London SE 18 5DH.
Udo Zwer, Computerhard & Software, 6270 Idstein, Tel.: (06126) 54381.

Das ASM-Inserentenverzeichnis

Die nächste Ausgabe erscheint am 20. Mai 1988
Anzeigenschluß für die Ausgabe 8/9 1988 ist der 20. Juni 1988